ケイブンシャの大百科別冊

緊急レポート

オールカラー

スーパーファミコン



スゴすぎる!
オモシロすぎる!!

完ペキ版
スーファミのすべて

緊急(きんきゅう)レポート

スーパーファミコン

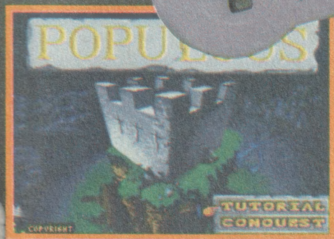








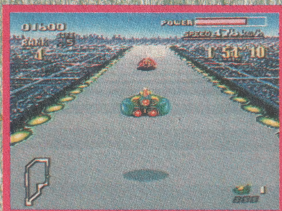


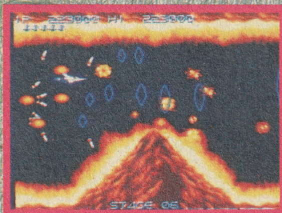


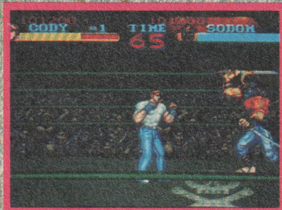


緊急レポートスーパーファミコン

CONTENTS









スーパーハード徹底

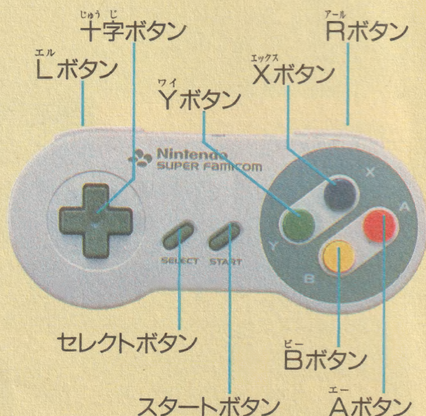
いよいよスーパーファミコンがキミの手に!! 数え切れないほどの可能性を秘めたこのニューマシンの素晴らしさを今、大公開。これを読んでおけば、SFCの特徴から、まだ誰も知らない㊙の情報まで、バッチリキミのものだ!!

その1 これがスーパーファミコン本体だ

まずは、スーパーファミコン本体とコントローラの大紹介!! 「スゴイ」というウワサだけ聞いていて、実際のハードがどうなっているのか知らない人も多いはず。まずはこのページをじっくり読んで知識をたくわえよう。

コントローラがこんなに変わった!!

今までのファミコンのコントローラとくらべると、何とボタンが4つも増えている!! これだけ増えると、キャラのアクションを複雑にしたり、レースゲームやフライトゲームなんかの操縦が、より本物に近くなるんだ。これでゲームの幅が一気に広がるぞ!!



ファミコン研究!!



本体もスゴイ!!

本体はファミコンとくらべて、ひと回り大きい。内部には、16ビットになったCPUを搭載。8ビットのファミコンよりはるかにクリアな画面、そして、より大きなキャラクターのアクションが可能となった!! また、サウンド処理用のAPUよりスーパーなものが搭載されているんだ。

音声出力映像端子

RFスイッチ端子

チャンネル切り替えスイッチ

ACアダプタ端子

28PIN拡張コネクタ

カセット挿入口

イジェクター

電源スイッチ

リセットスイッチ

コントローラコネクタ1

コントローラコネクタ2

▲本体の裏側にある、この28PIN拡張コネクタには、将来CD-ROMなどをつなげるときに使うものだ。これで、もっとスーパーになれる!!

その2 グラフィックの美しさを見よ!!

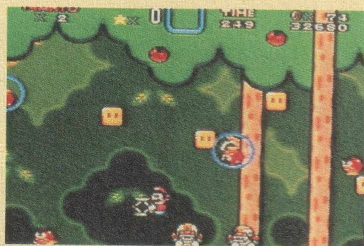
スーパーファミコンのグラフィック機能はとにかくスゴイ!! ファミコンで使える色は52色しかなかったのに、SFCでは何と32,768色もある!! これだけあると、より本物に近い色を使ってリアルなキャラや背景を作ることができる。また超デカサイズのキャラを自由に動かしたり、画面をキャラでいっぱいにすることもできる。ホント、他のゲーム機をはるかに超えたね!!

スーパーマリオ3 VS スーパーマリオワールド

おなじみマリオシリーズの最新作だ。今までのマリオシリーズとくらべると、何といってもグラフィックがキレイなのに驚く。背景からザコキャラまで細かい色使いがなされているね。



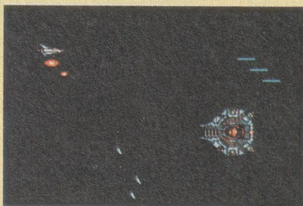
▶割と単調な色使いだったけど…。



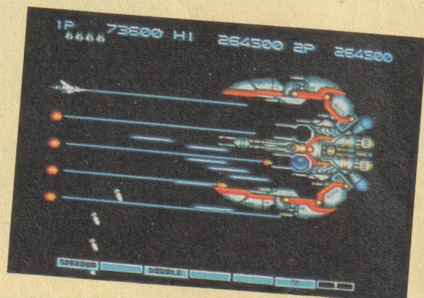
▶ホラ、こんなに色あざやかになった!!

グラディウス VS グラディウスIII

今回の「グラIII」は、よりアーケード版に近い画面になったぞ。ステージの最後に出てくるボスも色あざやかで、美しい!! 思わずうっとりして、やられちゃう!! ってことにならないよう。



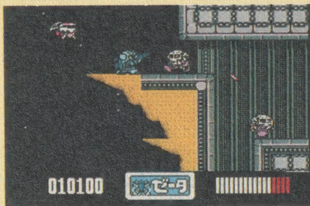
▶大ボスはこれくらいの大きさだけど…。



▶こっちはデカくてしかも、キレイ!!

SDヒーロー総決戦 VS SDザ・グレイトバトル

やはり、この新作も、SDヒーローたちがキレイだ。背景のグラフィックもダイナミックでプレイヤーを圧倒するぞ!!　キミはどのキャラでプレイするのかな？



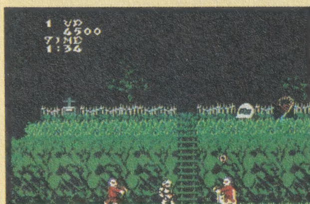
▶割と平面的なグラフィックの背景だ。



▶背景の空がとってもリアルだぞ!!

魔界村 VS 超魔界村

超ムズのアクションゲームとして名高い「魔界村」。SFC版では、あのおどろおどろしい悪魔の世界が、超幻想的なグラフィックでキミに迫る!!　スゴイ迫力のゲームになっているぞ!!



▶敵キャラの色も2色ぐらいしか使ってない。



▶でもこちらは、何色も使っていてスゴイ!!

RPGもスゴイ!!

もちろんRPGだって負けちゃいない。戦闘場面や、探検していく時の画面にアニメーションを使ったりして、ド迫力のゲームができるはずだ。期待は、ケムコから発売の「ドラッケン」だ!!



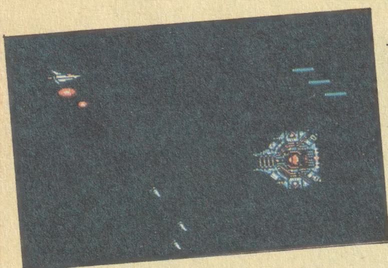
▲この画面、ほとんどアニメだね。

その3 スーパーファミコンならではの特殊機能!!

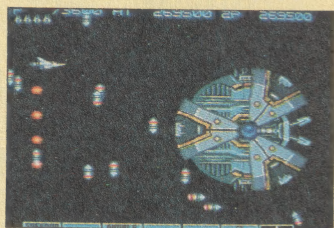
スーパーファミコンがスゴいのは、グラフィックの美しさだけじゃない!! 画面処理に関しては、実に多くの特殊機能が組み込まれているぞ。デカキャラがスムーズに動き、ド迫力のゲームができるし、回転機能を使って背景を360度グルリと回すこともできる。その他、拡大・縮少・モザイク処理などSFCでしかできない機能を大紹介しよう!! 必ず読むべし!!

特殊機能 1 デカキャラが画面を駆けめぐる!!

ファミコンやっててちょっと残念なのは、シューティングゲームで、ステージの最後に出てくるボスキャラが、あんまり大きくなくて迫力がないことなんだよね。それにマイキャラと横一列に並ぶとチラついたりして見にくい。だけど、SFCはそんなことないぞ。超デカキャラが画面狭しと大暴れだ!!



◀ファミコン版「グラディウス」のボスだ。



◀SFC版では、こんなにデカイのが動く!!

特殊機能 2 キャラがいっぱいでも大丈夫

もうひとつ、ファミコンでキャラがいっぱい出ると、これまたチラつくんだよね。フッフッフ…大丈夫だよ。SFCはどんなにたくさんキャラがいてもキレイな画面だ!!



◀こんなにキャラのいる画面はさすがSFCだ!!

特殊機能 3 回転機能

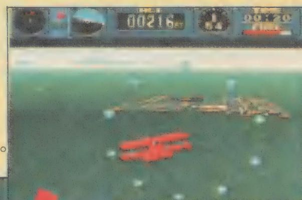
回転機能というのは、たとえば、レースゲームなんかで、カーブをまわったりするとき、ホントに背景がグルリと回転することだ。それにうってつけのゲームが、任天堂の「F-ZERO」だ!! プレイするとびっくり!!



▲ここのカーブは、ホントに回転するんだ!! こりゃたまげた!!

特殊機能 4 拡大・縮少

拡大・縮少によって、飛行機が地上に向けて下降する時の背景が目の前にグーンと迫ってきたり、逆に上昇する時、地面がどんどん遠ざかっていくような背景の動きが可能になったんだ。任天堂のゲーム「パイロットウイングス」で、そんな楽しさを味わえるぞ!!



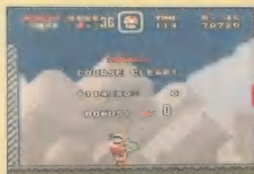
▶こう、上からどんどん降りていくと、背景もリアルに動く。



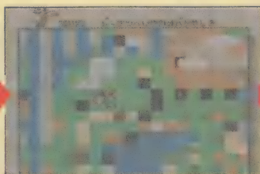
◀ホントに空から降りた気分になれる!! 早くプレイしてみたいね。

特殊機能 5 モザイク処理

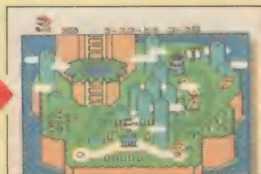
SFCの画面の特殊機能はまだまだある。モザイク処理もそのひとつだ。ある画面から、別の画面に移る時、モザイクになって変わる。RPGなんかに使うと、非常にドラマチックになって大興奮だ!!



▲「スーパーマリオワールド」で、ステージをクリアだ!!



▲すると、あれれ…モザイク画面になって…。



▲次のステージに変わる!! カッコいいねぇ。

その4 サウンドはこんなに豊かになった

今思うと、ファミコンのサウンドはモノラルだったよね。当然SFCはステレオだ。ゲームのBGMはもちろん、アクションゲームの爆発音や、敵をやっつける時の音がファミコンとはくらべものにならないほどの大迫力だ!!

ステレオ最大8音

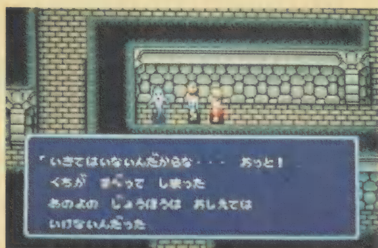
簡単にステレオといっても、これは並じゃない!! 左右から音が聞こえるのはもちろんだが、その音の聞こえる位置を236カ所から選べるんだ。しかも、音の数も一度に最大8音も使うことができる。サウンド面も大期待できるね。



▲「F-ZERO」のレース場面は、とにかく大迫力だ!!

人の声が聞ける!!

ファミコンでも、人の声みたいなのを、ほんの一言出すことができたけど、このSFCでは、人の声などをデータにして入れておくことができるので、RPGなんかでは、キャラクターがセリフをしゃべることも可能!! ワクワクするね。



▲ただ人の声などを出すだけじゃなくて、エコーや音程も変えられるんだ。

効果音もスゴイ!!

「ファイナルファイト」などのバリバリのアクションゲームでの効果音もスゴイ!! 爆発音なんかもキミをビックリさせることウケアイだ。

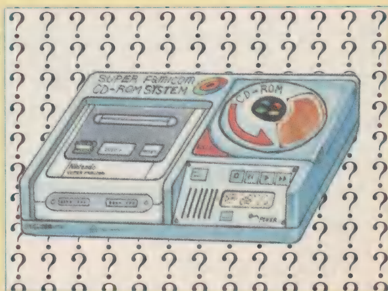


◀ビシッ!! バシッ!! こりゃ燃えるわい。

その5 CD-ROMシステムもできる

これは、まだウワサの段階だけど、将来CD-ROMシステムの搭載が予定されているらしい。このシステムがもし発売されたら、膨大なデータ量のRPGやアドベンチャーゲームを楽しむことができるし、画面取り込み画像でアニメーションを作ったり、あらゆるゲームの中のメッセージを人の声にすることも可能だ!!

ウワサとはいえ、かなりの確率でこのCD-ROMが発売される可能性があるので、今から超期待だ!! いろんな予想を合わせて描いたのが下のイラストだ。うーむ、夢がふくらむね。



こんなこともできる!?

もしCD-ROMが発売されたら、こんなこともできる、というのをイラストにしてみたぞ。

アニメーションを取り入れられる。

CD-ROMでアニメーションを取り入れると、RPGなんかで、コマンドを選んだ時、まるでアニメを見ているような感じの画面になるかも知れない。自分の手でアニメのストーリーを作るという感覚はスゴイね。



▶画面が完全にアニメーションのゲームができるか？



▶いざ、冒険に出発。長大なドラマのあるRPGをやりたいね。

長大なRPGも可能!!

たとえば、人が生まれて、死ぬまでの長〜い一生をたんねんに追ったRPGとか、「風と共に去りぬ」みたいな大長編感動ドラマをモデルにしたアドベンチャーとか、クリアするのに一年以上もかかるような長〜いゲームもやってみたいね。

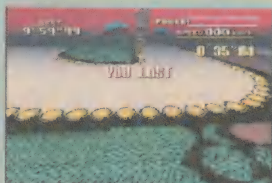
その6 各種オプションケーブルを使え!!

SFCの付属アクセサリーとして、各種オプションケーブルが発売される。これらを使って、ステレオにつなげたりすると、さらにパワーアップするのは間違いなし!! これでキミのゲーム体験はよりリアルになるはずだ。

ステレオAVケーブル
定価1545円（税込）



このケーブルは、ステレオのビデオ入力端子がついているテレビに接続するためのものだ。ステレオ音声はスゴイぞ。



▲ドーンと爆発音も大迫力!!

S端子ケーブル
定価2575円（税込）



ステレオのS映像端子がついているテレビにつなげるケーブルだ。これで、よりクリアな画面になるぞ。



▲背景がキレイなソフト向き。

RGBケーブル
定価2575円（税込）



ステレオのRGB端子つきのテレビにつなげる。これが一番画面の色がこまやかに写し出されるケーブルだ。



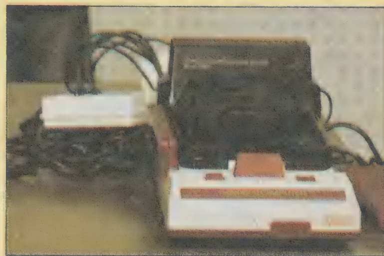
▲ビデオに撮りたい時はコレ。

ファミコンを持ってればお得

ファミコンを持っているキミは、ACアダプタ、RFスイッチ、75Ω／300Ω変換器はSFCにも使えるので買う必要はない。ファミコンのない人はちゃんと買ってね。

その7 夢が広がる通信システム

ファミコンでは、「スーパーマリオクラブ」が発足し、通信システムが確立されたが、ウワサによると、SFC用の通信システムが開発されているという。遠くに離れた人にメッセージを送ったり、また、ゲームの最新情報やウラ技の紹介をいち早くキャッチすることができるんだ。これがもし実現すると、通信システムのキーボードや、ディスクシステム、そしてハードディスクなどの周辺機器がきっと開発されるぞ。いろんな情報がこれで収集できる!! ホント実現してよ、ね。



▲これはファミコンの通信システム。

その8 まだまだSFCには可能性がいっぱい

いろんなコントローラができる!!

各社で、いろいろSFC用のコントローラが開発されているらしい。何といってもSFCのコントローラのボタンは6つもあり、細かい操作が要求されるゲームもあるので、使いやすいものを発売してほしいよね。

ウワサによると、自分のプレイしやすいようにボタンの配置を変えたり、1つのボタンで、全部のボタンを連射にできたりするらしい…ホントかな?

夢が広がるディスクシステム

ディスクシステムが開発されると、けっこう高いSFCのソフトも安くかきかえられたりするかも… これはぜひ発売してほしいね。



「新・ゼルダの伝説」はこうなる!?



音もグッと良くなり心に響く

ズン

ズンズン

映像もすばらしい

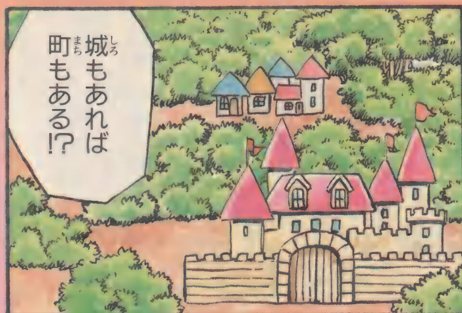
山など遠くの風景はゆっくり動く

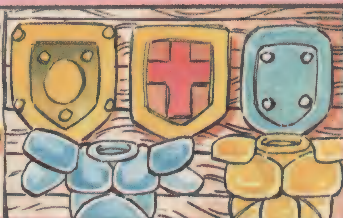
手前の木は早く動く

2重スクロールはもちろん

スーパーファミコンになるんだからスケールもパワーも大幅アップ

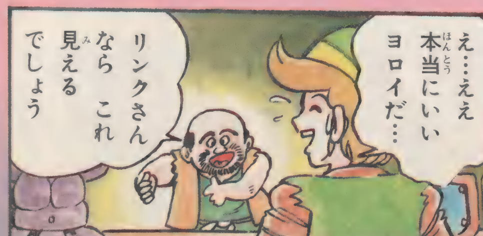

お店だってあるぞ!?
SHOP


城もあれば町もある!?

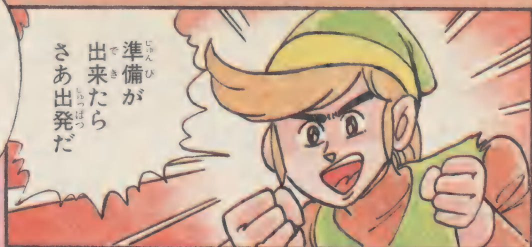


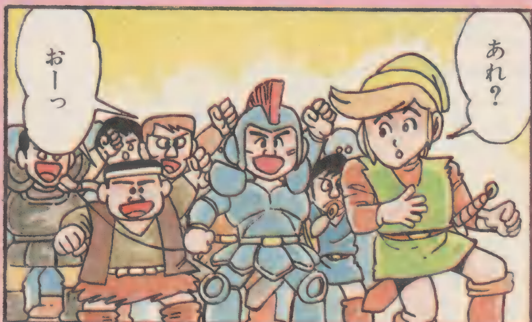

武器や防具もいっぱいそろっているぞ


このヨロイは良い心を持った人だけが見える真実のヨロイですよ
おにいさんいい出物がありますぜ

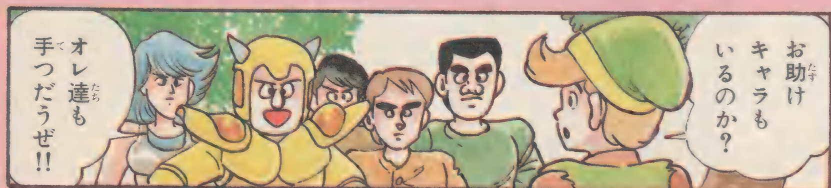

え…ええ本当にいいヨロイだ…
リンクさんならこれ見えるでしょう


悪い商人なんかもいるかもよ
きっと変態よ
やあだァナニあれ〜
すごく軽いヨロイだまるで着けてないみたいだァ


準備が出来たらさあ出発だ


あれ?
おーっ


あらボウヤよってく?
リンクにあったおねえさんの家もあるかも?
へへへ…


お助けキャラもいるのか?
オレ達も手つだうぜ!!


みんなで死ねばこわくない
おーっ
おーっ
敵をやっつけろ!
ワワ!
いくら何でも多すぎるよ

ひえーっ
つかれる

地上マップも
広いぞーっ

さあ
トライフォースを
集めるぞ

もちろん
ダンジョンも
ある!?

塔もある!?

ウィズローブだァ

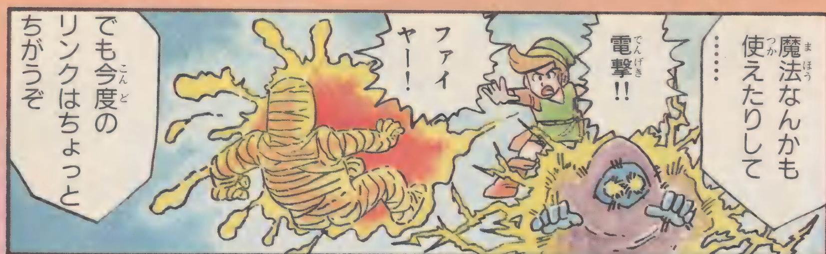
ギフドだァ

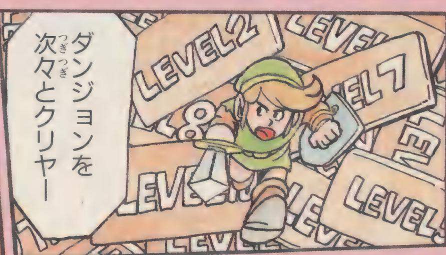
男が
一歩外に出れば
百人の敵がいると
いわれるが…

雲に隠れて
上が見えない

うわーっ
すごい数の
敵だ!!

ゼルダの伝説の
敵はもちろん
新しい敵キャラも
ゾクゾク出現!?

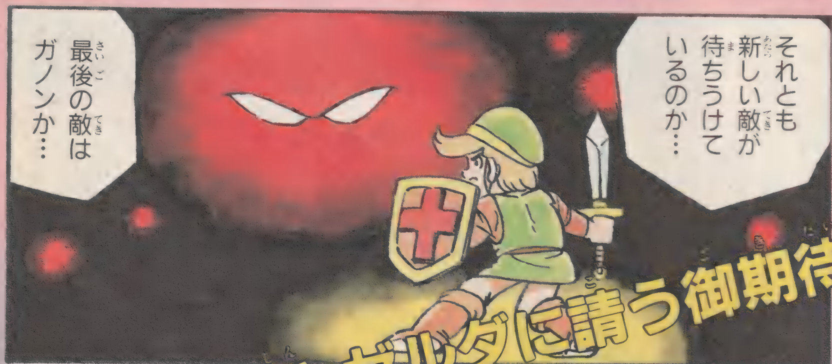

魔法なんかも使えたりして……
電撃!!
ファイヤー!
でも今度のリンクはちょっとちがうぞ


ダンジョンを次々とクリヤー
LEVEL2
LEVEL7

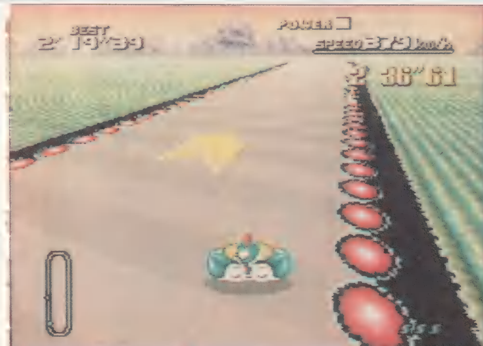

グリオークかくご!!

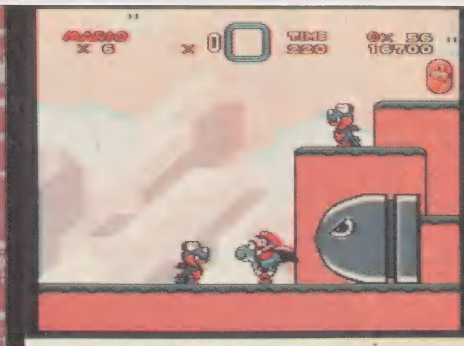

ふふふ……
リンクよくここまで来たな


ダンジョンの数も多かったりして…
EL31
えーっまだあるの……


それとも新しい敵が待ちうけているのか…
最後の敵はガノンか…

新・ゼルダに請う御期待!!

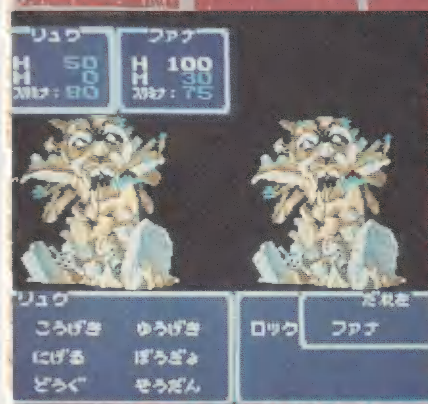

BEST
POWER


MARIO
× 6
TIME
220
16700

年内発売ソフトを斬る






リュウ
ファナ
H 100
リュウ
こうげき
にげる
どうぐ
ぼうぎょ
そうだん
ロック
ファナ

SUPER MARIO BROS. 4

SUPER MARIO WORLD™

STORY ストーリー

キノコワールドの平和を取り戻したマリオとルイージの２人は、ピーチ姫と共に南の島国「恐竜ランド」のヨースター島へバカンスに出かけました。しかし島に着いて間もなくピーチ姫がさらわれてしまいます。またクッパの仕業!?



▲後半にはこんなシーンもでてくる予定。



▲星空を行くマリオ。OH!　ファンタジー！



- 任天堂
- 11月21日発売
- 8000円(税込)
- 4M



恐竜ランドは広大なのだ!!

1. ヨッシーの家
2. ヨースター島
3. かっぱ山
4. ドーナツ平野
5. バニラドーム
6. バニラ台地
7. チーズブリッチ
8. せんべい山
9. ソーダの湖
10. 迷いの森
11. ラムネ海溝
12. チョコレー島

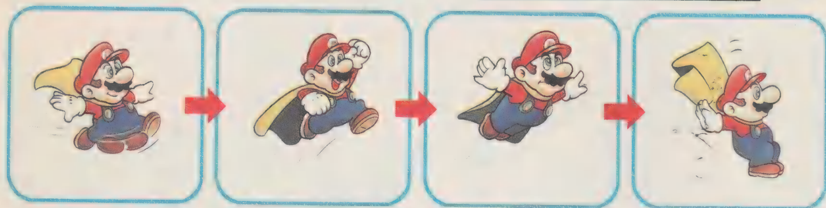
スーパーになってマリオが新装開店!!

マントマリオが空を飛ぶ!!

スーパーマリオワールドではマリオがマントで空を舞うことができる。これはマリオ３にあったしっぽマリオとは違って上昇下降が自由にできたりしてしまうのだ。羽根を取ったらダッシュして飛べ!!

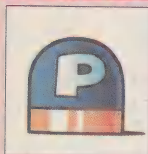


◀マントをなびかせコインを取りまくれ!!



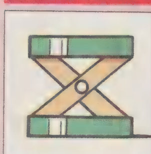
見よ!! この新しいアイテムたちを!!

Ｐスイッチ



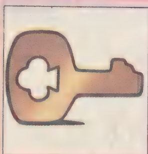
おなじみのＰスイッチは今度は持ち運びができるようになった。

ジャンプ台



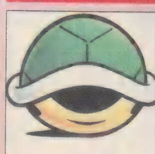
これを使うといろんなところ（隠れたワールド）に行けたりするのかな!?

カギ



マリオワールドの謎のひとつ「鍵穴」にさし込むことによって何かが起きる!?

甲羅

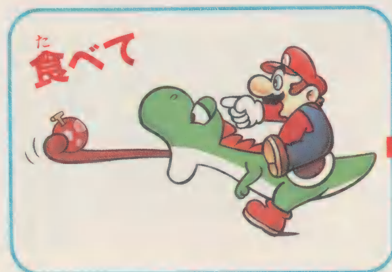


持つことも出来るし、投げることも出来る。ヨッシーに食べさせると…!?

✤ヨッシーっていったい何者!?

スーパーマリオワールドがシリーズ中で一番違うところはヨッシーという恐竜をマリオがあやつるところにある。ヨッシーは敵や甲羅や果物を食べて吐くことができるんだ。甲羅を吐くとなぜかファイヤーになってたりするぞ。とっても心強い仲間ができたって感じだネ。





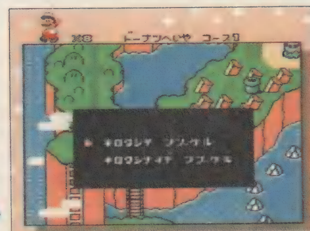


✤セーブもできて次の日も安心!?

スーパーマリオワールドでは何とセーブができてしまうのだ!! これで思いっきり下手な人でも安心して遊べてしまう!? セーブ方法は、城やお化け屋敷なんかをクリアしたらセーブできるようになっているんだ。これなら次の日も安心して遊べるネ!!



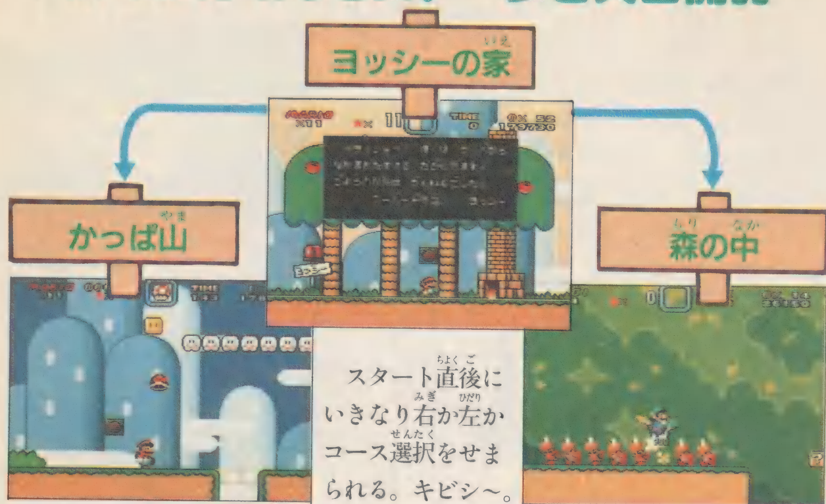
◀ボスを倒したり、幽霊屋敷をクリアすると。



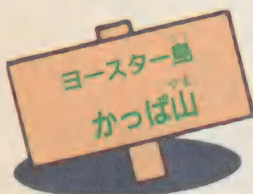
◀セーブをするかどうか聞いてくるのだ!!



様々に分岐するステージを大公開!!

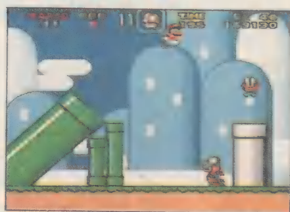


スタート直後にいきなり右か左かコース選択をせまられる。キビシ～。



スタート直後、西へ向かうと…

まずは西へ向かっていくことにしよう!! すると超でかい〝デカキラー〟がいたりと、いきなりちょっとムズカシイ展開が待ち受けている。このコースは上級者向きコースだね。



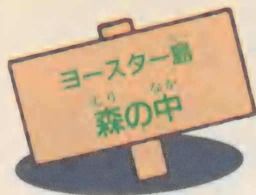
▲ドラボンが登場なのだ。



ドラボンは恐竜ランドというところにはピッタリの敵だ。2回踏めば死ぬ。



▲上のアイテムが落ちてくる。



東へ向かうと、これはカンタン!!

東へ向かうと、ここはそんなにムズくないぞ。ここのコースで基本操作を憶えるようにしよう。また、始まっていきなりヨッシーも発見できてしまうので、ヨッシーの操作を憶えるのも大事だぞ。初心者向けコースといえる。



▲パクパク何でも食べちゃうヨッシーなのだが、時には食べられないものもある。



◀マントマリオの時に地面に衝突すると敵を倒すことができる。



▶ドラゴンコインを5枚集めると1アップするのだ。

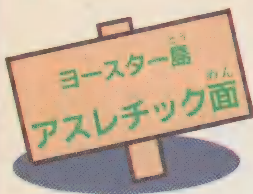


▲ジャンプ台までも持ち運ぶことができる。ということは…考えただけでも奥が深い。

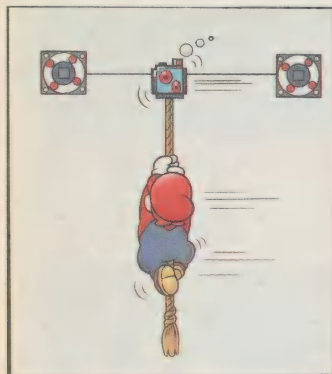
敵さん紹介② ブルの巻

ゴールの手前によくいる。はっきりいってや～なヤツだぞ。





飛んだり跳ねたり楽しいな!!



森の中を抜けるとこの面を通らなくてはイケナイ。このステージの特徴は、上下左右に伸縮するブロックとか、ぐるりと回転する床などが乱立しているのだ。



▲ぐるぐる回って何かありそうな感じ!? きっと何かある!?

ここのコースはひとすじなわではいかないぞ。スーパーマリオワールドをプレイして初めての難関となるかもしれないぞ。とはいっても慣れちゃえばそんなにムズかしくないんだけどネ!!

色々な演出がゲームを盛りあげる!!

土管の中

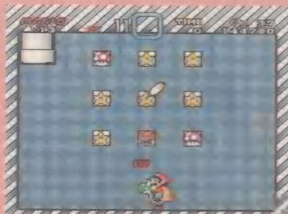
SFC 版〝土管の中〟は今までとは一味も二味も違うぞ!! 何が違うかってまずその音がスゴイのだ。エコーがかかってもう大変!!



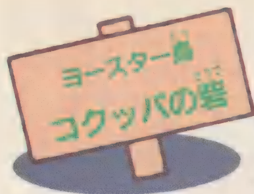
◀空飛ぶブロックなんかが浮かんでいる。

ボーナスゲーム

ボーナスステージでは絵あわせゲームが楽しめる。一見ムズかしそうに見えるけど、慣れてくれば意外にカ・ン・タ・ン・!?



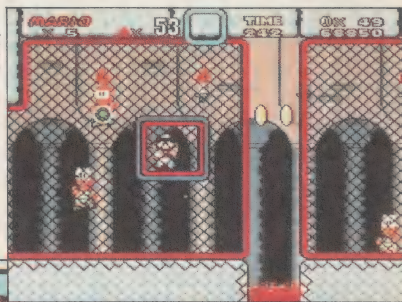
◀全部同じ絵柄にあわせればOKだヨ!!



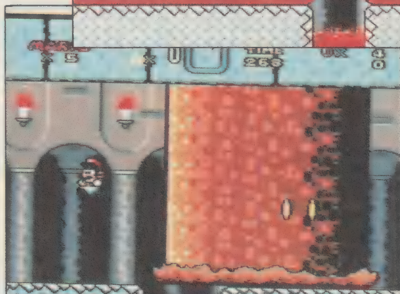
いよいよ対決、コクッパだ!!

アスレチック面を抜けるとコクッパの砦だ。1面のラストステージという感じだ。コクッパのとこにたどり着くまで金網のステージや地下ステージなんかがあってマリオの行く手を阻むのだ。いきなりかなりキツイぞ!!





▶金網の後ろにまわり込んだりもうハチャメチャ。



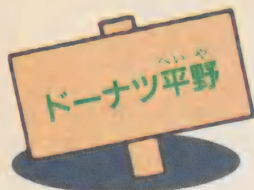
◀途中の地下道では大きな木が落ちてくる。



◀こうもりたちがいたりするので注意!!

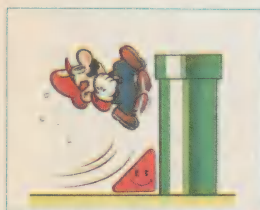






三角ブロックがあったりと楽しいな!!

1ステージのボスのコクッパを倒したマリオはドーナツ平野へ進むことになる。ここでは土管を垂直に登ることができる三角ブロックなんかがあったりと少しずつ仕掛けが増えてくる。ステージが進むごとにマリオワールドのスゴさが見えてくる…。そんな感じだ。





◀これがウワサの三角ブロック。垂直登りだ!!

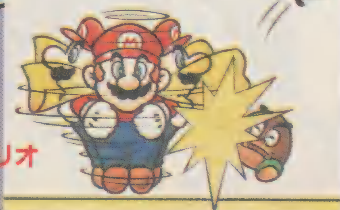
◀食う時は食う!! これがクッパの教えです。

●マリオワールドNewアクション●

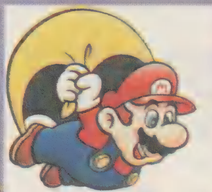
SFCならではのマリオのNewアクションが色々なステージで繰り出される。他にも色々動くよ!!

上を向くマリオ





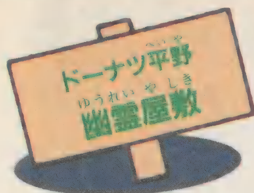
ぐるぐるマリオ



空飛ぶマリオ

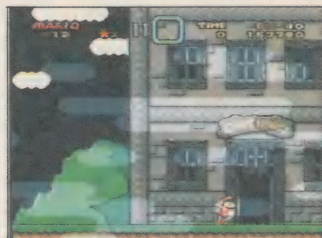


回転マリオ



この中にはどんな謎が!?

マップ画面ではマリオ3ではおなじみのテレサがウロウロしている場所がある。何やら怪しいところだなーと思いきや、やっぱり怪しかった。ここはテレサが数百匹もいる幽霊屋敷だったのだ!!



▲入り口がとってもGOOD!! スポットライト効果が盛りあげる。





◀ひえ～!! 何なんだ!? こんなに大きなテレサが…。

この後の展開は果たして!?

メーカーへの質問箱

●このソフトをSFCで出そうと思ったのはなぜですか？

A．FCを代表するマリオシリーズからの新作として、SFCソフトの見本となるように。

●回転・拡大・縮少などの機能をどの程度意識して開発しましたか？

A．モザイク機能を使った画面、2～3枚のバックグラウンドセルを重ねた背景、色加減算を使った画面、回転機能を使ったボスキャラ、ウインド機能を使った画面の切り替えなど、FCで不可能な表現をしている。

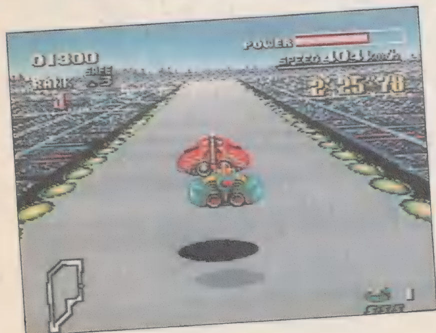
F-ZERO

○任天堂○11月21日発売○7000円(税込)○4M



9つの惑星で爆走しろ!!

近未来を駆け抜ける3Dレーシングゲームだっ!



宙を走るマシンを操って死のレースを戦え!!

西暦21××年、人類が地球から離れて100年余り。「核戦争」「異星人との接触」の衝撃から立ち直った人類は、新しい刺激—F－ZERO—に熱狂。地上300フィートのサーキット。その更に上を走るこの過激なレースは、F－1を超えたのだ!!

4つのマシンが走りを決める!!

BLUE FALCON
ブルーファルコン

まだゲームに慣れないうちは、このマシンを乗りこなすようにしよう。全体的にバランスがよく、安定した走りが魅力。



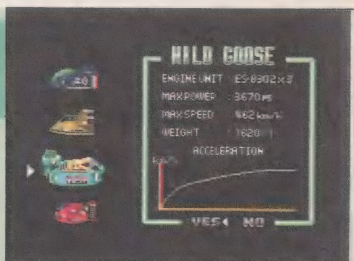
GOLDEN FOX
ゴールデンフォックス



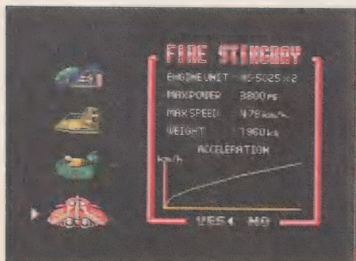
軽量ボディ、高パワーエンジンのこのマシンは、加速力を最優先にして開発。が、そのため衝撃に弱く、コーナリングも苦手。

WILD GOOSE
ワイルドグース

このマシンは、コーナーでのスピードダウンと加速力で、他のマシンよりおとってしまうが、4台中最もダメージに強い!!



FIRE STINGRAY
ファイアースティングレイ



宇宙一のパワーエンジン搭載マシン。車体は重く加速力は悪いが、スピードの伸びがよく、コーナリングも安定している。

地上300フィート

サーキットは15

F-ZEROのレースは、9つの惑星にある15のサーキットで行われる。それぞれ地上300フィートに設置されていて、いろんなワナも仕掛けられているゾ!!

ミュートシティー



宇宙間交易によって繁栄した、宇宙加盟惑星最大の巨大都市だ。コースはわりと簡単に設計されている。

ビッグブルー



地表面積の99%が海で覆われている水の惑星だ。水が張ってあるような、スリップしやすいところもある。

サンドオーシャン



海の次は砂の惑星だ。地表一面が流砂で覆われている。この惑星あたりから難しいコースになってくる。

3つの走行で勝利をつかめ!!

ジャンプ制御

ジャンププレートに乗って敵を飛びこそう。



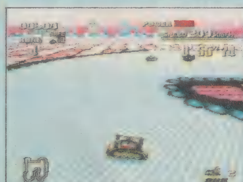
スーパージェット

おしりから火を吹いて高速走行だ!!



コーナリング制御

きついコーナーもL・Rボタンで平行移動だ。



デスウィンドI



デスウィンドとは死の風のこと。この惑星では、ものすごい風がいつも吹いていて、直進するのが苦しい。

サイレンス



ここで聞こえてくるのは、マシンのエンジン音だけかもしれない…。物音ひとつ聞こえない、静寂の惑星だ。

ミュートシティII



クィーンリーグ第1戦の舞台は、惑星ミュートシティだ。夕暮れ時のようで、周囲の色がさっきと違うね。

ポートタウンII



古くから宇宙交易がさかんに行われているところだ。ここでは危険なワナがたくさん仕掛けられている。

メーカーへの質問箱

●このソフトをSFCで出そうと思ったのはなぜですか？

A．ゲームソフトの定番であるレーシングゲームも、SFCで表現するとこうなるということを見せたい。

●回転・拡大・縮少などの機能をどの程度意識して開発しましたか？

A．平面上で自由にレイアウトしたコースにパースをかけ、車を中心に景色を360度回転させる3D表現が可能になった。ヘアピンカーブ、シケイン等の表現も可能になり、実際のスピード感を確認できるはず。



GRADIUS III™

○コナミ　○12月21日発売　○7800円（税込）　○4M



STORY ストーリー

限りなく深く暗い闇の彼方、幾重にも重なる暗黒銀河……。その未知なる領域より生まれいでし謎の破壊神〝バクテリアン〟が自らの野望を達成すべく発動した、最後の攻撃である〝ダーク・フォース〟は、我々の想像を絶する強大なるパワーを持つエネルギーで全宇宙を包み込み、破壊と殺戮の限りを尽くす。侵略の影はグラディウス周辺の惑星を次々と飲み込み、今まさにグラディウス本星に魔の手を延ばしつつあった。

グラディウス連邦政府はこの脅威に対処すべく、グラディウス全軍を挙げての一大防衛網を敷き、総攻撃に臨んだが、このかつてない程の強大なダーク・フォースの前に、必死の防衛も破られようとしている。

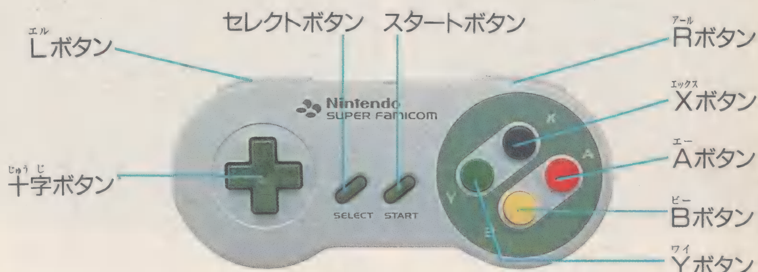
そして再び、超時空ファイター〝ビックバイパー〟が発進!! 全宇宙の命運を賭け、果てしない闇の彼方へと今、飛び発つ……。

ビックバイパーにはさまざまな装備が施され、パワーアップして登場。果たしてキミは、〝バクテリアン〟を撃破することができるのか!?

操作は単純かつ明快!!

操作方法は、後で説明するオプションモードで、かなり自由に決めることができる。基本的には、スタートボタンはゲームスタート時に使用し、十字ボタンは、ビックバイパーを上下左右に移動させる時に使用する。

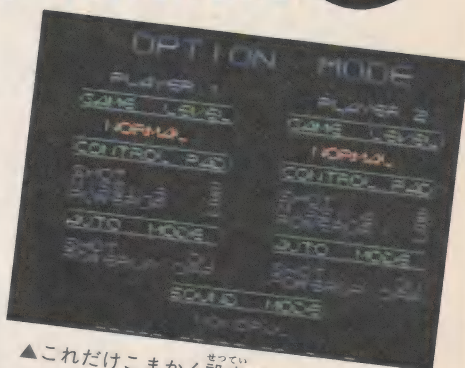
パワーアップ、ショット、ミサイルは、3つのボタンにそれぞれ分けることができるし、ショットとミサイルは1つのボタンで兼用することもできる。L・Rボタンなんかもうまく使って、自分のプレイしやすいようにセットだ。



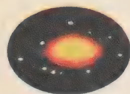
オプションモードで自由に設定

タイトル画面でオプションモードを選んだら、この設定画面にうつるんだ。変えられる内容は、3段階の難易度設定、パワーアップ、ショット、ミサイルのボタンの配置、連射のオンオフや、パワーアップのオートかマニュアルかの設定。他に、サウンドをモノラルかステレオかを決められる。

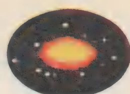
オートパワーアップというのは、コンピュータの方で勝手に判断して、パワーアップが自動的にされることだ。もちろん、自分でも決められるぞ!!



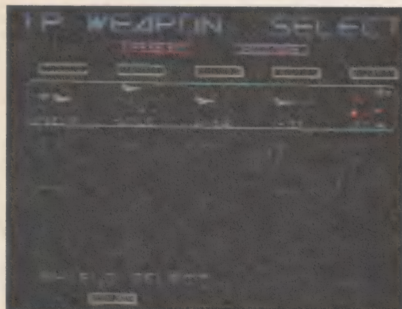
▲これだけこまかく設定ができるなんて、さすがはSFCって感じだね。



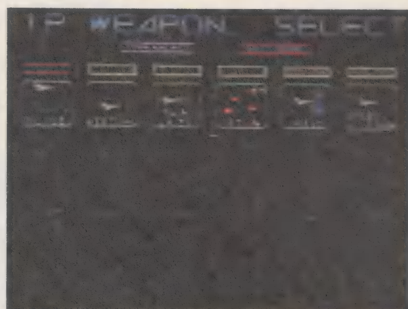
全部で29種類のパワーアップ



パワーアップゲージの種類は、それぞれの項目をすべて合わせて、何と29種類もあるんだ。中には、SFC版オリジナルのヤツもあるし、アーケード版からパワーアップしたヤツもある。これで、キミだけのビックバイパーを作ることも不可能ではないはずだ!! さあ、キミは何を選ぶのかナ？



▲これは、タイプ別のパワーアップ。すでに決められている中から選ぶんだ。



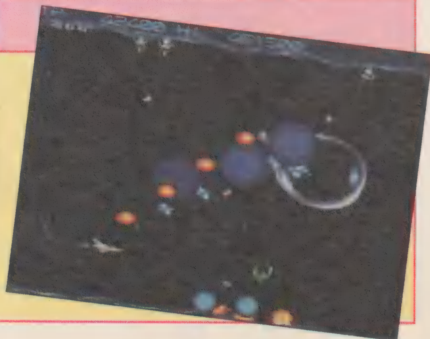
▲こちらはエディットモード。タイプ別が気に入らなかった人用だ。

SPEED UP

ここの部分は、スピードアップ以外に設定することができない。ベストのスピードは、2段階から3段階かナ？

MISSILE

ミサイルは、ノーマルミサイル、2方向ミサイル、スプレッドボム、フォトントォーピド、ホークウインド、2方向バック、スモールスプレッドの7種類。エディットモードでは、ホークウインドがおススめのミサイルだね。



DOUBLE

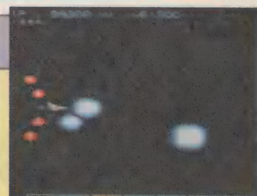


ダブルは、ノーマルダブル、テイルガン、バーティカル、バックダブルの4種類。あまり使うことはないかもしれないけど、選ぶならバーティカル。真上と右の2方向にショットを撃てるんだ。

LASER

レーザーは、ノーマルレーザー、リップル、C.レーザー、ツインレーザー、E.レーザーの5種類。連射つきなら、リップルがおススメ。





▲レーザーやC.レーザーが、とにかくキレイで長い。しかし、リップルの強さは見逃がせないぞ!!

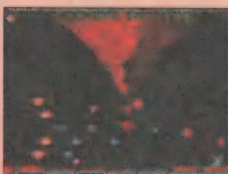
OPTION

4形態用意されているオプション。中には、個定オプションや、常に自機のまわりを移動するオプションがあるけど、ノーマルオプション以外は用なし。



?

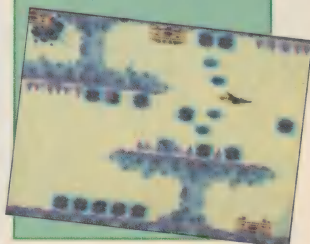
シールドは、ノーマルシールド、フォースフィールド、R.シールド、レデュースの4種類。レデュースの効果は、写真のとおりだ。

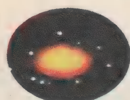


▲一定時間で元に戻っちゃうぞ!!

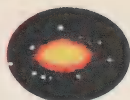
!

このゲージは、ちょっと特殊。スピードダウンやリメインオプション、フルバリアーやメガクラッシュが用意されている。キミはどれにするのかナ?





これがキミの戦いの舞台だ!!



グラディウスIIIは、何と10ステージもの大容量で構成されている。うち、ＳＦＣ版オリジナルの面が２つ。

難易度は、アーケード版よりもおさえてあるが、それでも難しい。この激しい敵の攻撃を、キミはかわせるか!?





▲オプションを自機のまわりでかためよう!!

STAGE−1

核のために死の惑星と化したこの惑星に、バクテリアン軍が目をつけた。ここが最初の戦いの舞台だ!!

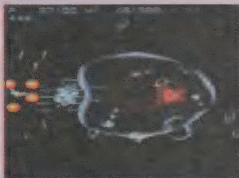
STAGE−2

一見無機質に見えるが、実はこの惑星そのものが１つの生命体。次々と発生しつづける無数の水泡を撃ちまくれ!!



▲とにかくひたすら、連射につぐ連射だっ!!

▼オプションをうまく使い、真ん中を集中攻撃!!





こいつは強いぜ!!



▶２つのコアを壊し、更に真ん中のコアを壊さなくてはいけないんだ!!

STAGE−3

グラディウスシリーズではおなじみの逆火山面。地形が複雑なので、いかにビックバイパーの操作に精通しているか？　にかかっている。ここのボスは、とんでもないぞ!!

STAGE−4

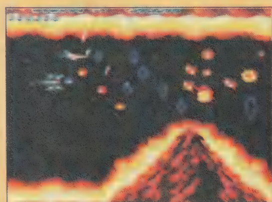
モアイ面も、シリーズ中最高の難易度で登場!! 今までにはなかった、色々なモアイがビックバイパーを待ち受ける。ちなみに、ここのボスはＳＦＣ版オリジナルのヤツだ。





STAGE−5

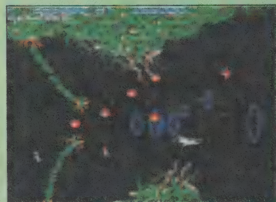
表面温度2600°Cの、強力な火炎兵器をかいくぐれっ!!



◀地形がけっこう入り組んでいるので、慎重な操作が必要。

STAGE−6

バクテリアンにより、知能を持った植物が待ち受けている。



◀触手につかまると、自機の操作がとりづらくなっちゃう。

キミは全10ステージをクリアできるかっ!?

メーカーへの質問箱

●このソフトをＳＦＣで出そうと思ったのはなぜですか!?

A.①家庭用への移植要望が高い。
②ＳＦＣの性能を見せつけるのに最適。

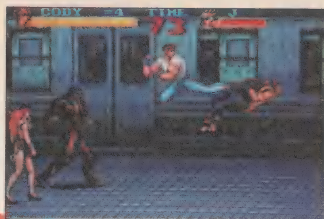
●回転・拡大・縮少をどの程度意識して開発しましたか？

A.回転・拡大・縮小を意識していない。色の重ね合わせなどはディテイルに多用。

●次回作の予定は？

A.まだ言えません。すばらしく楽しいソフトを準備中です。

Final Fight



○カプコン ○12月21日発売 ○8500円（税込）○8M

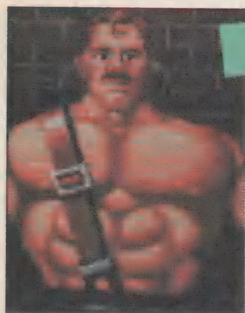
ゲームセンターで大人気の超ド迫力バイオレンスアクションゲームを完全移植!!



大きなキャラが、画面せましと暴れまくるスーパーバイオレンスアクションゲーム「ファイナルファイト」がスーパーファミコンで登場するぞ!! アーケード版の3人目のキャラ〝ガイ〟と2人同時プレイがなくなった以外は完ペキに移植された痛快ケンカアクションゲームの決定版だ!!

マッドギアをぶっつぶすのは俺たちだ!!

主人公は、メトロシティ市長でありジェシカの父であるマイク・ハガーとジェシカの恋人コーディの2人だ。ハガーはパワフルなプロレス技で、コーディはマーシャルアーツの使い手で、ナイフさばきもピカイチだ。



ハガー

パワフルな攻撃で悪党どもをまとめてぶっ倒せ!!



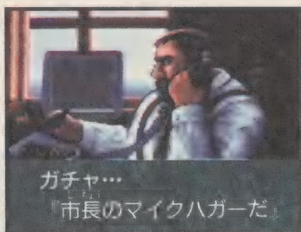
コーディ

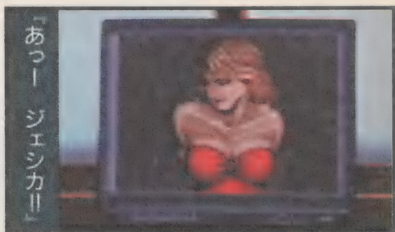
軽いフットワークとジャンプでスピーディーな攻撃!!

STORY ストーリー

メトロシティの市長ハガーは、町にはびこる暴力集団マッドギアを破壊させるべく徹底的に攻撃を加えた。しかしマッドギアは、ハガーの娘、ジェシカを誘拐し、報復に出たのだった！卑劣な手段に2人の怒りは爆発した!!









娘はあずかった。これ以上警察を介入させたら娘がどうなるかは保障しかねるぜ！ そいつをよ〜く覚えといてくれよ。ガハハハハ……



そして…
2人は立ち上がった！

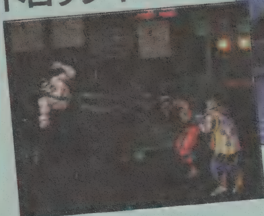
ぶっ殺す!!

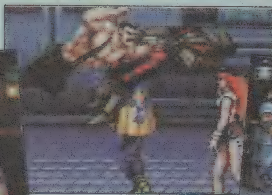


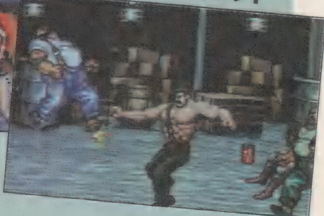
多彩なアクションで悪党をぶっ倒せ!!

まず、主人公の2人がどんな技を使って悪党どもに攻撃を加えるのかに軽く触れておこう。ここで紹介する以外にも、ナイフなどの武器を使って攻撃を加えたりすることもできることを覚えておいてほしい。パワフルに責めるか、スピーディーに責めるかは、キャラの選び方次第で決まるぞ!!

ハガー

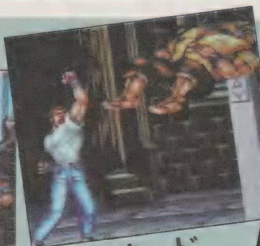

ドロップキック

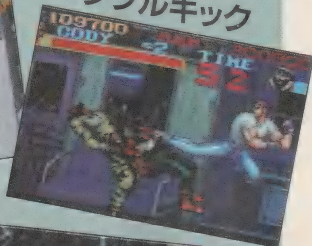

フライング
ボディアタック


ダブルラリアット

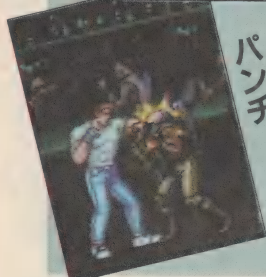
コーディ


ジャンプキック

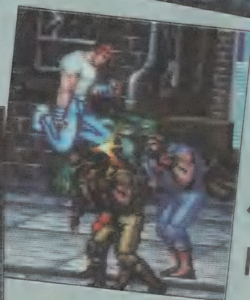

トルネード
アッパー



ダブルキック


パンチ


背負い投げ


ジャンピング
ニーパッド

悪のたむろする街へといざ乗り込め!!

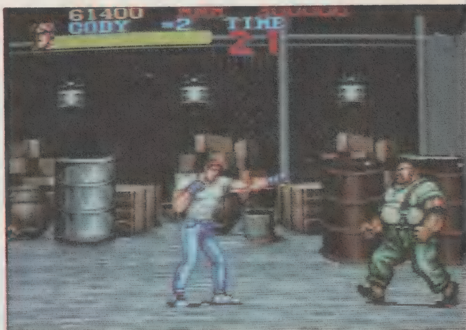
ラウンド1

さあ、いよいよゲームの本編に突入だ。最初のステージ、ラウンド－1は、サウス・ブロンクスのようなスラム街が舞台だ。

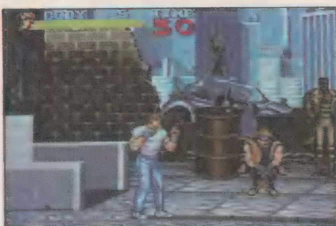




高層ビルを背景に、スラム街をガンガン進め。



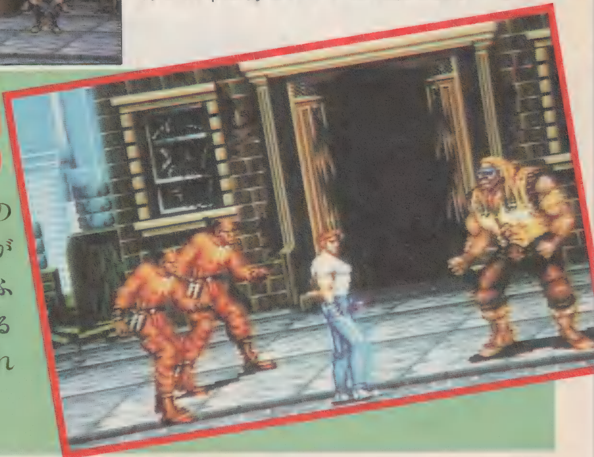
地下にある倉庫へとやってきたぞ。ドラムカンの中にあるアイテムを取り逃がすな!!



再び地上をバリバリと進もう!!

BOSS

ラウンド－1のボスがこのダムドだ。こいつは自分が負けそうになると口笛をふいてザコどもを呼び寄せるぞ。油断してザコにやられるなよ!!



ラウンド 2



ラウンド－2は、地下鉄の駅からスタートして電車に乗り込んでいき、電車の最後尾へとガンガン進んでいけ！　前進あるのみだ!!



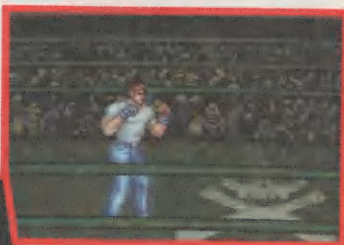
地下鉄の中にも敵が待ってるぞ。





最後部に着いたら電車を降りる。

行く手をジャマするやつはボコボコにやっつけてやれ。目指すは最後尾だ。



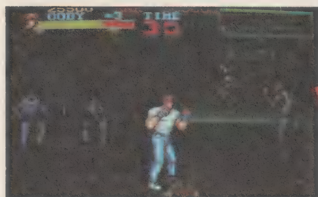
BOSS

電車を降りたら、そこは地下プロレスの特設リングだ。待っていたのは、ラウンド－2のボス・ソドムだ。こいつは2刀流の剣術を使う強者だ!!

ラウンド3

ラウンドー3は夜のウエストサイドの街だ。派手なネオンのバーやカジノで大乱闘をくりひろげ、敵をけ散らせ!!





バーの中でも危なそうなヤツらが待ちかまえているぞ!!

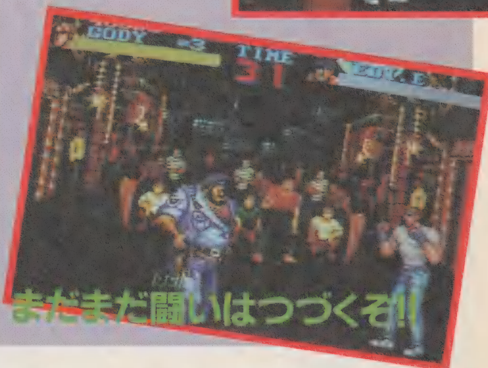


金網デスマッチだ。アンドレ兄弟の必殺パイルドライバーに注意。

BOSS

ここのボスは、悪徳警官エディだ。ピンチになるとピストルまで使い、仲間も平気で殺すヤロウだ!!





メーカーへの質問箱

●このソフトをSFCで出そうと思ったのはなぜですか?

A.「ファイナルファイト」を移植するきっかけはユーザーからのリクエストが大変多かった為ですが、迷わず決定しました。

●回転・拡大・縮小をどの程度意識して開発しましたか?

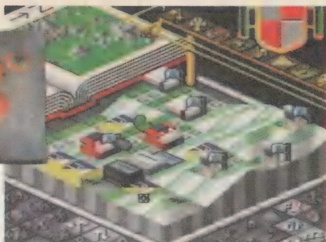
A. 移植ものなので意識はしていません。凝ったグラフィックや迫力あるキャラを堪能して下さい。

●次回作の予定は?

A.「エリア88」です。

POPULOUS

ポピュラス

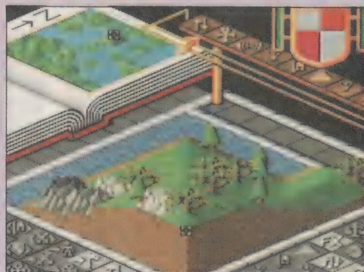


○イマジニア○12月16日発売○8800円（税込）○4M

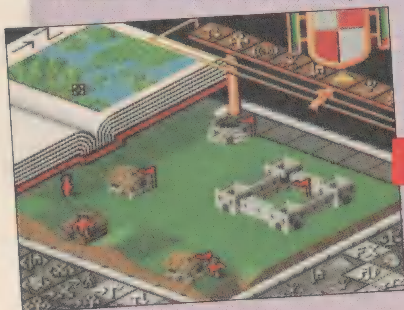
今までにない全く新しいゲーム「ポピュラス」。英国生まれのこのゲームでキミは神になる!?

ポピュラスってどんなゲームだ!?

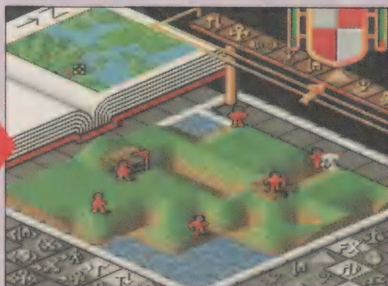
キミも一度くらいは、「神様になってみんなをいじめられたら…」なんて考えたことあるんじゃないかな？　このゲームは、そんなキミの願いをかなえてくれるゲームだ。プレイヤーであるキミは、ほかのゲームのように登場人物を操作することはできない。そのかわり、この地に生きる人々に数々の奇跡を起こすことができるのだ。



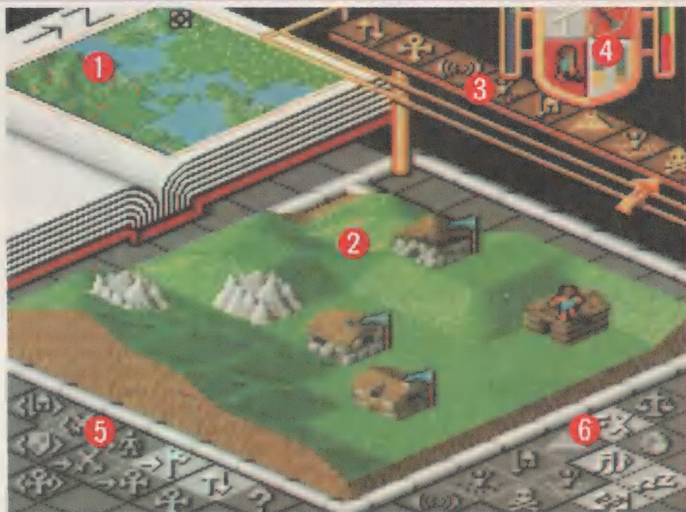
▲例えば地震を起こす、火山を作る、そこなし沼を掘る…何でもできちゃう。







ポピュラス 画面の見方



❶ブック・オブ・ワールド

ここにはマップの全体図が表示される。クローズアップ・マップの地形が変わるとこのマップも変化する。青と白の点が神の側の人と建物を表している。

❷クローズアップ・マップ

キミが、いろいろなコマンドを使って神の力を使っていくマップだ。十字ボタンの操作で＋カーソルが移動する。カーソルが画面内に出るとスクロールする。

❸サイコ・フレーム

神のサイコ・パワーの強さは、このゲージでわかる。人口・建物が増えるとサイコ・パワーもどんどん増え、いろいろなコマンドが使えるようになっていく。

❹インフォメーション・シールド

テレビ画面を見るように、いろいろな情報はこのシールドでわかるようになっている。人々や建物の情報、騎士やリーダーの情報などが表示される。

❺コントロール・アイコンⅠ

たくさんのコマンドはここで操作する。こちら側にはズームアップ・アイコンが4種、全体コマンドが4種、それに、造成、シンボル、シールドの計12コマンド。

❻コントロール・アイコンⅡ

こちら側は、奇跡を起こす地震・沼・火山・騎士・洪水・ハルマゲドンの6つのコマンドや、効果音のON・OFF、ゲームバランスの調節、一時停止など12種。

主なコマンドの使い方



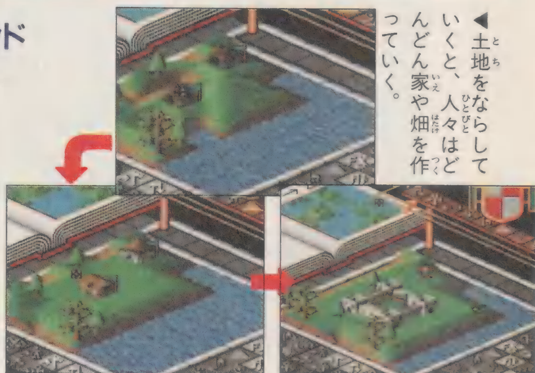
ポピュラスを楽しむためには、コマンドの使い方を充分に知ってなくちゃならない。ここでは、主なコマンドとその使い方を紹介しよう。コントローラの操作方法については省略するけど、もちろん、十字ボタンと6つのボタンはすべて使うぞ!!

人々に指令を与えるコマンド



造成コマンドアイコン

クローズアップ・マップ上で、土地を盛り上げたり削ったりするコマンド。人や建物がないと(ゲーム設定による)このコマンドは使えない。このゲームでは重要なコマンドで、いちばんよく使う。



◀土地をならしていくと、人々はどんどん家や畑を作っていく。



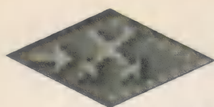
合体コマンドアイコン

人口が増えてきても、ひとりひとりはそれほど強くない。敵種族との戦いに備えて人々を強くしておきたいというときには、これを使って仲間同士を合体させるのだ。このコマンドを発令すると、人々は近くにいる仲間同士でどんどん合体して強くなっていく。ゲーム中盤からのコマンド。



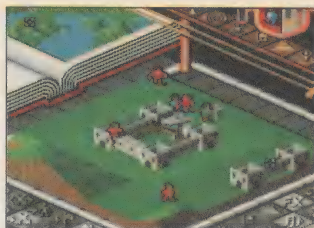


◀近くに手ごろな仲間がいないときは、家を造るぞ。



戦闘コマンドアイコン

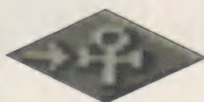
文字どおり戦闘開始のコマンドだ。このコマンドを発令すると、人々は敵陣へと歩を進めて手ごろな敵を見つけると、戦い始める。また、敵の家に乗り込んで敵を倒すと、その家を乗っ取る。これも重要なコマンドだ。



▲戦いのようすはインフォメーションシールドで見られる。



▲敵陣のまん中にシンボルをおいて、集合させる作戦。



聖地集合コマンドアイコン

このコマンドは、シンボルのある場所に集合せよというコマンドだ。シンボルに集合すると、人々はリーダーにどんどん合体していく。リーダーを騎士に変身させるときは、このコマンドを使って強くしておいてからがベスト。

奇跡をおこすコマンド

サイコ・フレームを見てサイコ・パワーが一定量を越すと、いろいろな奇跡を起こすことができる。これらのコマンドは、通常は敵の繁栄を妨害するために使うのだが、設定条件によっては、味方に対して発令することもある。

地震コマンド 地震を起こして敵の建物を破壊する。	**火山コマンド** 火山を造る。岩も混ざるので修復は困難。
沼コマンド 沼をしかけるコマンド。敵を沈められる。	**洪水コマンド** 海面が一段上昇し、土地が水没する。
騎士コマンド リーダーを騎士に変身させるコマンド。	**ハルマゲドンコマンド** 最終戦争を起こす。ひとりになるまで戦う。

ゲームをスタートさせてみよう!!

1 ゲームスタート前に全体をながめておこう

このゲームには基本、征服、応用の3つのモードがある。まずは、基本編でゲームを進めてみよう。クローズアップ・マップは最初は画面の中央に位置している。


みかた

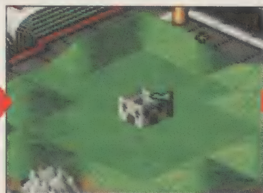

てき

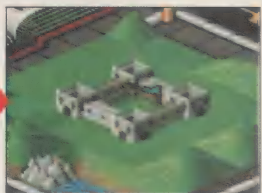
2 まずは土地ならしに精を出しましょ!!



ゲームがスタートしたら、最初に神(キミのことだ)が着手する作業は土地ならしだ。人々が家を造ったら、家の周りの土地を平らにしてやる。建物の周りが整地されると、建物はどんどん大きくなっていく。建物の周りには畑もできるのだ。







3 どんどん人口を増やしていこう!!

建物が大きくなると、その中で人が増えていることになる。一定量増えると中の人は出てきて、また新たに家を造る。これを繰り返すことにより人口はどんどん増えていくのだ。



4 いよいよ敵との戦いが開始される!!

キミは神様なので、実際に敵と戦うことはできない。そのかわり、天災を起こして敵の発展を邪魔するのだ。人口が増えて人々が充分戦えるようになったら、戦闘コマンドに切り替え、いざ、戦闘開始だ!!

1. 人口が増え人々の力も充分に強くなったら、シンボルを適地のまん中に置く。

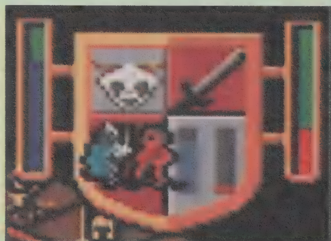
2. ここで、聖地集合コマンドを発令すると、人々は敵陣にぞろぞろ攻め込む。

3. 敵陣に味方の軍勢がなだれ込んだら、戦闘コマンドを発令！

4. あちこちで戦闘が始まる。最後のひとりを倒すまで決着はつかないぞ!!







インフォメーション・シールド

画面右上にあるシールドは、建物や人のいろいろな情報が表示される。ここをうまく利用することによって、いち早く敵や味方の状況を知ることができる。勝敗の決め手はお互いの状況を見極めることなのだ!!

メーカーへの質問箱

●このソフトをＳＦＣで出そうと思ったのはなぜですか？

A.昨年度ヨーロッパNo.1のソフトを少しでも多くのユーザーにプレイしてもらいたかったからです。

●回転・拡大・縮小をどの程度意識して開発しましたか？

A.ゲーム画面では必要としませんでしたがオープニングと、最後の・・・に使ってあります。

●次回作の予定は？

A.とりあえずポピュラスが終わったので一休み。でも実は頭の中に!?



○ケムコ○12月1日発売○8500円(税込)○4M

イギリス生まれ爽快アクションパズル

今の所予定されているソフトの中で唯一のパズルゲームがこの、ボンバザルだ。パズルとはいっても、それはスーファミのこと、きれいなグラフィックと、サウンドでグイグイ〝見せて〟くれる。長いこと楽しめる一本になることはマチガイなしだな、ウン。



◀爆弾の上でボタンを押す。3つかぞえて……。

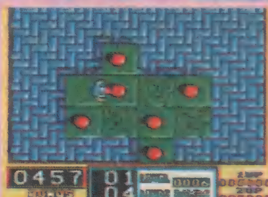
▶爆風に巻き込まれないように注意っ。

MODE 1



◀同じステージを違った角度から見ることができる。まずは全体図を。

MODE 2



◀2Dモードは初心者向け。真上から見た形でプレイできるぞ。

MODE 3



◀ゲームを楽しむなら、やっぱりこの3Dモード。キャラの動きもユニーク。

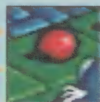
BOMBの大きさは大・中・小の3種類!

誘爆範囲をよーく頭にたたき込めっ

ステージ上のボムをすべて爆発させれば面クリア。とはいっても、通り道を確保しつつ爆発させて回るのは、なかなか頭を使うぞ！　まずは、ボムの大きさによる爆発範囲と他のボムの誘爆範囲をよーく覚えようねっ。



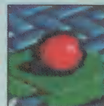
SMALL BOMB



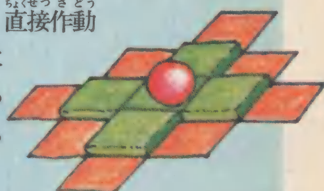
スモールボムは、ボムが乗ってるタイル1コ分だけを破壊し、隣のボムを誘爆させる。実はこいつが、ゲームクリアの大きなカギに。



MEDIUM BOMB

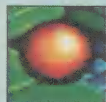


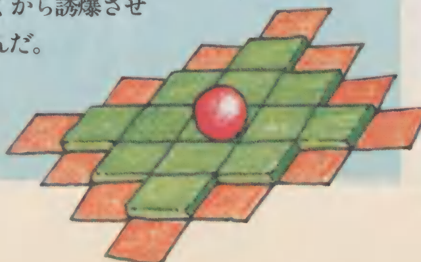
中型爆弾ってワケ。ちなみにボムを作動させた後、爆発するまでに動けるのは1歩だけ。と、いう事はスモールボム以外は、直接作動させるワケにはいかないってコトになるなァ……。



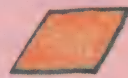
LARGE BOMB

一番デカイボム。こうなってくると、いったいどこまで爆発するのか、ワケわかんなくなっちゃうね。とにかく、遠くから誘爆させなきゃダメなんだ。






爆破できる範囲


誘爆させる範囲

LEVEL 2 攻略シミュレーション

まずは入門ステージ。操作方法の予習をしちゃおう



バクダンの勉強ばっかしててもアブナイので、実際にゲームの攻略をしてみよう。ここはレベル(ステージ)2。まだまだ易しいけど、ちょっとコツがあるってとこかな。左の画面をよく見て、攻略方法を考えてみよう。



▲さあスタート! どーせやるならやっぱ3Dだねっ。

STEP 1



誘爆範囲を考えて、左隅のボムはあらかじめ爆破! 水色のタイル上は制御不能だ。

STEP 2



さっと右へ。すると爆発が爆発を呼んで一気にタイルがくずれていくんだ。

STEP 3



中型爆弾の誘爆範囲さえ覚えていれば問題ナシ。ヒビ入りタイルは1度しか乗れないよ。

うまく全部爆発させることができれば…

ハイ!クリア

めでたく次のステージに進めるってワケ。さて、次は……?



ステージは全部で130!

まだまだ続く、こんなステージあんなステージ

130もあるステージの中には、驚いちゃったり笑っちゃったりするシカケが盛りだくさん！　敵キャラなんかも出てきて、アクション性も増してくるぞ。ゲームオーバーになっても無限コンティニューできるし、パスワードもちゃんとあるので、少しずつ気長に遊べば、キミにも感動のエンディングが見られる!!　……いつかはねっ。

▼レベル2とは、うって変わった様子。どうなってんだろ？



LEVEL 24



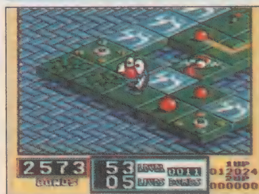
▲うっかりラージボムを作動させて大ぶぁくはつ!!

LEVEL 33



▲この戦車は、どうやら味方らしいのだが……。

LEVEL 53



▲53面にもなると、いかにもムズカシソーだね。

メーカーへの質問箱

●このソフトをSFCで出そうと思ったのはなぜですか？

A.「SFCで楽しむことができるパズルゲームがあってもいいんじゃないか」と思ったから。(ハデだし…)

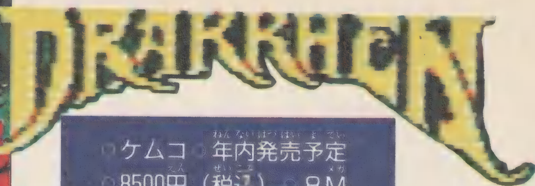
●回転・拡大・縮少をどの程度意識して開発しましたか？

A. 結構意識していたんですけれども…。この機能を使えるのは結構限られた所だと思います。

●次回作の予定は？

A. RPGの「ドラッケン」です。





○ケムコ ○年内発売予定
○8500円(税込) ○8M

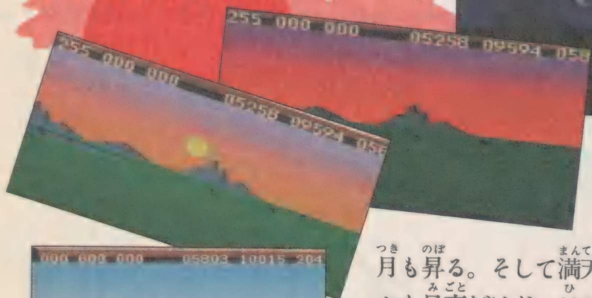
スーパーにリアルな体感RPGナノダ!!

〝ドラッケン〟は、アメリカ製パソコン〝アミーガ〟からの移植ソフト。なんと！ 3Dの画面を360度自由自在に移動できるRPGなんだ。そのスクロールは、コースのないレースゲームさながらのスピード感！ 回転・拡大・縮小というスーファミの機能をフルに生かしたソフトといえるだろう。とにかく「スッゲェ～！」の一言につきるっ。



▲この広大な舞台の中を、行こうと思えばどっこへでも行けちゃうのだ！

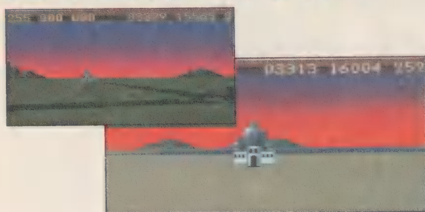
陽はまた昇る…。





ドラッケン・ワールドには一日の概念があってちゃんと日は暮れるし、月も昇る。そして満天の星空が！ グラフィックも見事だけど、日が暮れるとどうなるのか…この辺も気になる所。ただ暗くなるだけなのかそれとも……うーむ、気になるぞ。

謎の建物に大接近！





あちこちに点在している建物。中に入る前に、ちょっと調べてみよう。コマンドは全部で９種類。かなり特殊なものもありそうだ。

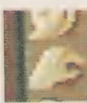

物を叩いて反応を見る。


人にモノをたずねる。


あいさつをする。


仕掛けを作動させる。

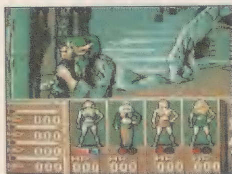

戦闘。(戦闘シーンのみ)。


物を取る時に使う。


セーブをする。


出口。(扉のある時のみ)。


調べるコマンド。


▲建造物の内部。どんなドラマが展開されるか！

メーカーへの質問箱

●このソフトをSFCで出そうと思ったのはなぜですか？

A．従来にない３Ｄスクロールを使ったRPG、このジャンルの新世紀の扉を開くゲームソフトであると考えているから。

●回転・拡大・縮少をどの程度意識して開発しましたか？

A．相当意識して開発しています。しかし、「ドラッケン」の３Ｄモードには、回転・拡大・縮少は使っていませんよ。

Pilotwings

○任天堂○12月21日
○8000円（税込）○4M

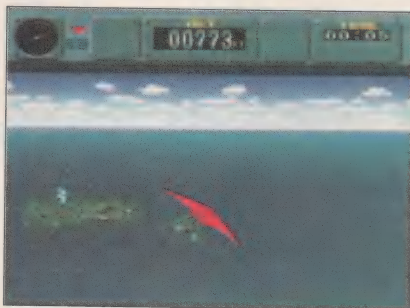


スーファミ機能全開!!
スカイスポーツシミュレーションだ。

回転・拡大・縮小のハード機能がバッチリ楽しめるソフトが登場するぞ。
君はスカイスポーツ「フライトクラブ」に入会、そして各種空のスポーツのレッスンを受けることになる。カリキュラムをこなし、イカロスになれ!!



▲拡大機能によって、「落ちる〜」ていう感覚が味わえる。



◀ハングライダーで、ス〜イス〜イと滑空しちゃう♡

着陸精度	35／50PTS.
滞空時間	10／10PTS.
進入角度	17／20PTS.
ボーナス	20／20PTS.
トータル	82PTS.



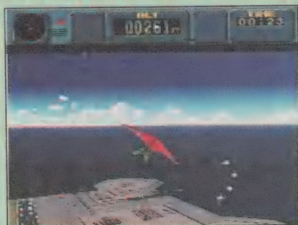
▲上達すると教官から誉められるのだ。

採点も本格的だ

ライセンスを我が物とするためには、厳しいカリキュラムをこなさねばならないのだ。キミ達には、各エリアでのマップと課題が与えられる。各種目の規定を終了させると、教官が採点、評価してくれる。

翼への憧れを乗せて、各種目で宙に舞う

ハンググライダー



◀風にのってフワッと浮上。風と友達になれる⁉

ライトプレーン



◀訓練用の複葉機だ。着陸がポイントか？

ロケットベルト



◀ジェットエンジンの燃料の残りが気になるところ。

スカイダイビング



◀目標地点のド真ン中に降り立てるかが問題だ。

メーカーへの質問箱

●このソフトをＳＦＣで出そうと思ったのはなぜですか？

Ａ．回転・拡大・縮少などの機能を最もわかり易く表現することができるソフトだから。

●回転・拡大・縮少などの機能をどの程度意識して開発しましたか？

Ａ．前述のとおり、パースのついた背景などが回転・拡大・縮少するが、その他に、対象物の３次元位置計算が正確にできる点、色加算による遠景のグラデーションなど、多くの点でＦＣでは不可能なことができる。

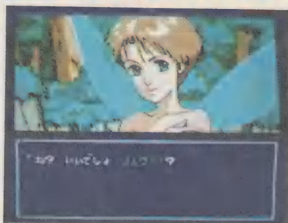


ガデュリン

○セタ ○年内発売予定
○8800円(税込) ○8M+B.B.

もう、こちらの世界に戻れなくなる

圧巻ともいえる超美しいオープニングシーンが、このゲームを象徴しているぞ。アニメーションシーンが、ふんだんに盛りこまれたRPG。アニメでもおなじみだね。



◀主人公のリュウとパーティを組むファナ。



◀う…、美しい。ここから全てのストーリーが始まる!!



◀コマンドに注目。そ・・・うだんとは何だ!?

メーカーへの質問箱

●このソフトをSFCで出そうと思ったのはなぜですか?
A.FCでは表現できない企画内容のため、更にSFCを意識した仕様に練り直しました。

●回転・拡大・縮小をどの程度意識して開発しましたか?
A.基本的には機能に縛られない姿勢で開発します。

●次回作の予定は?
A.セタらしいというものを考案中!!(現在のところ、将棋を予定)。



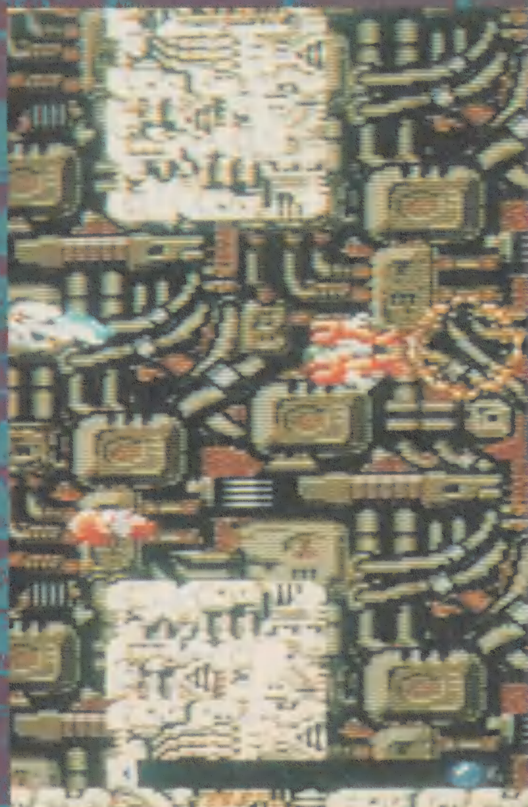


新作エクスプレス









※画面はすべて開発中のものです。

超魔界村

○カプコン
○価格未定
○発売日未定

あの魔界村が帰ってきた…!!

カプコンの必殺の1本が、この「超魔界村」だ。メーカーの看板的シリーズ、いやゲーム界を代表するシリーズの新作ということで、ユーザーの期待度は新作予定ソフトの中でもピカ一!! 「超魔界村」の何がすごいかって、なんといったって、あの「魔界村」に「超」がついているのだ。どうだ、すごいだろう。なんのことだかわからないって!? もう少しくわしく紹介すると、まずはストーリーは完全オリジナルっていうこと。主人公はもちろん、おなじみのアーサーだ。こころして待て!!

◀タイトル画面。やっぱり超っていう字に目がいく。

◀アーサーは、グレードアップして二段ジャンプだ!!

▲元祖「魔界村」。全てはここから、はじまった!!

▼RPGの要素の高いアクションゲームで、G.B.ソフト人気No.1!!

これが魔界村だ!!

魔界村シリーズのデビューは'82年アーケードで登場した「魔界村」。その後、「大魔界村」がアーケード、MDで、外伝の「レッドアリーマー」がGBで登場。

走れ! アーサー

「超魔界村」のグレードアップ度は、そのＳＦＣの機能を充分に生かしたグラフィック面でもさることながら、なんといってもゲームの面白さだ。おなじみの主人公アーサーの動きに２段ジャンプが加わり、さらに鎧のひとつに武器の威力を増すことができるものが登場するのだ。もちろん魔法も使えるし、まさにこれは超アーサーだ!!



▲アーサーの武器はヤリだけではない!



▲ヤリが敵に刺った瞬間。ブスッ!!　グチャッ!!　へげぇっ!!　スプラッタだぜ!!

超魔界村ストーリー!!

三たび魔界が動きだした!!　前回の戦いにおいて、アーサーはすぐに魔界が動きだすのでは、という悪い予感を持っていたが、それが的中したのだ。

そしてアーサーは、今まで魔界が最初に狙ってきたプリンセスのことが気にかかり、彼女のもとへ走ったが、時すでに遅し。走れアーサー!!



▲プリンセスを救うために、人間界を守るために、アーサーよ、急ぐのだ!!



SDザ・グレイトバトル

○バンプレスト
○1月上旬発売予定
○8200円（税別）

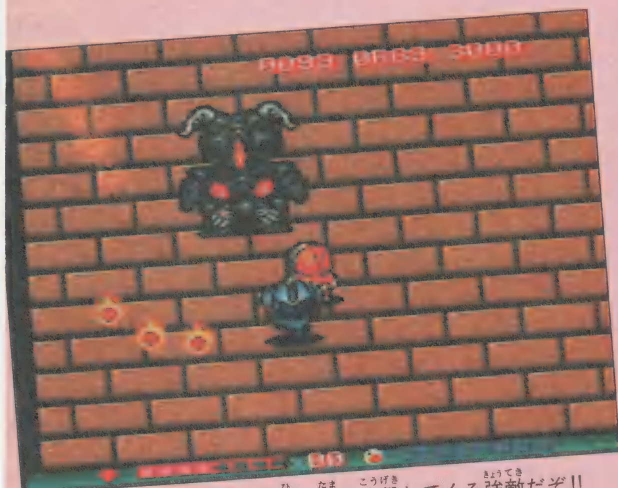
SDゲーム最大最後の決定版!!

このゲームは、すでにFCで発売されて大人気の「SDヒーロー総決戦」の続編だ。

平和なSDワールドに、またもや悪の軍団があらわれた。タロウ、V3、そして騎士ガンダムが調査にのり込んだが、敵にとらえられてしまう。そこで、ウルトラマン、ガンダム、ライダー1号は、彼らを救出し、悪の軍団を滅ぼすために出動したのだ!!



▲第1話に登場する中ボスバルタン星人。こいつは倒せば、仲間にできるぞ!!



▲大ボスはゼットン。火の玉で攻撃してくる強敵だぞ!!



▲第2話の大ボスの部屋にいたV3!! 処刑される!!



▲当然のようにステージが進むと難易度も上がるぞ。

SDウルトラマン

ジョワッ!! スペシウム光線

それではSDヒーローを、ひとりずつ紹介しよう。まずはウルトラマンだ。通常は、おなじみのスペシウム光線を武器とし、特殊武器（技といった方がいいかな）八つ裂き光輪がある。



◀八つ裂き光輪。上部にキングジョーが見える。



▶スタート時は3人のキャラを自由に選択できる。敵にあわせ使いわけろ!!

SDライダー

へんーしん!! トオッー!!

ライダー1号は敵の動きを止めてしまう必殺技を持っている。その名もタイムストップ。止まっている敵をガンガンやっつけることができるぞ。もちろん通常武器は、ライダーキック!!



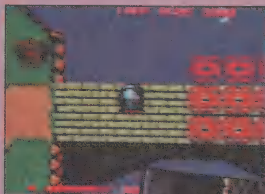
▶ライダー1号の特徴は移動スピードの速さだ。

◀救出したV3は、仲間に加えられるぞ!!

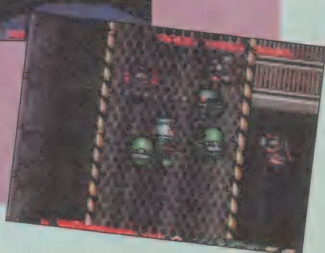
SDガンダム

させるかっ!! そこーっ!!

ガンダムの攻撃力は3人の中でも最も大きいぞ。ビームライフルと特殊武器のバズーカーが、画面せましと炸裂するはずだ。移動が遅いのがさみしいが、「それが甘ったれだというんだ！」



◀見よ！ このバズーカーの絶大なる破壊力!!



▶ザクがざくざく。ドムがどむどむ。そこっ!!

アクトレイザー

○エニックス
○12月16日発売
○8000円(税別)

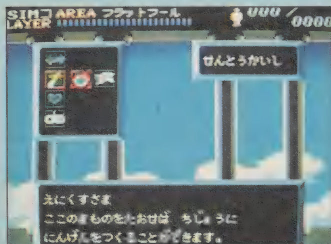
神よ！　我れを導きたまえ!!



あの「ドラクエ」の、エニックスの第1作は「アクトレイザー」だ。エニックスの第1作に「ドラクエV」を予想していた人もいるだろうが、決定したのは、シミュレーション＋アクションという一風変わった性格のこのゲームだ。しかし、このゲームは、「ドラクエ」を期待していた人もうならせるデキなのだ。アクションと、シミュレーションのそれぞれのゲームが、それぞれ充分に楽しめるものになっていて、しかも2つが独立することなく、互いに通じあいひとつの作品を仕上げている。

ストーリーは、悪魔に力を奪われた神が、自分の力を取り戻し、人間の土地を形成していく過程を描いている。

神であるプレーヤーは、勇士となり悪魔と戦い(アクション)、浄化した土地に一組の男女を住まわせる。まずそこから全てを発展させてみよう。



◀とても見やすいメッセージ画面だ。



◀勇士は、神の仮の姿だ。奇跡は起こるのか!?

ACTION!!

アクションとシミュレーションは、もちろん画面が全然ちがう。それだけに、一口で二度おいしい、まさに一石二鳥ゲームといえる。勇士の武器は、とりあえず剣を使えるが、様々な魔法を使うことも…。







◀音楽は古代祐三、シナリオは宮崎友好だ。

CREATION!!

最初は一組の男女だったが、やがて村となり町へと発展させていく。文明のレベルが上がり、人口が増え、神への信仰心が高まると、神も徐々に力を取り戻してくる。神と人間が助けあい世界を造るのだ。



◀「ポピュラス」とは、また一味違うかな……。



◀画面は開発中のもの。変更される予定だ。



ウルトラマン

○バンダイ
○'91年4月発売
○価格未定○4M

今、ひそかなブームを呼んでいるウルトラマンが、SFCのリアル画面で活躍する。ウルトラマンの必殺技の数々も実に見事に再現されているぞ。登場する怪獣たちも豪華!! ジャミラからバルタン星人までがウルトラマンの前に立ちはだかるのだ。ストーリーやアクション、臨場感たっぷりの効果音から鳴き声までもがリアルなサンプリングで再現されているぞ!!



▲見よ!! このリアルな画面を!! たまんないネ!!



▲さぁ、3分間のうちに敵を退治することができるか!?

▼怪獣のソフト人形で遊んでるみたいでスゴク楽しい。



▲怪獣の動きもとってもリアル。鳴き声もスゴイ。



ジャンボ尾崎のホールインワン

○HAL研究所
○'91年2月発売
○8900円（税込）

SFCゴルフゲーム第1弾は、あのHAL研から登場だ。開発力があるメーカーだから期待していいぞ。風の強さや向きが変わったり、ボールの状態、芝目までも表示されるあたり、さすがSFCていう感じ!! 基本的にはコースを真上から見た画面になるけどティーショット時には3D画面になるんだ。1Pでの最強の敵がジャンボ尾崎というのもケタはずれで楽しそう!!



▲6つの種類があって、オモシロそう!!



▲これが、真上から見た画面だ!!

▼立体分析した図解だ!! 前よりきれいになったでしょう。



▼数々の風景がデモとして目を楽しませてくれるよ。



ジェリービーン

○エピックソニー
○'91年4月発売
○価格未定○ 4M

不思議な感覚のNewアクションゲームが登場!! キャラクターと操作感覚、スーパーファミコンの特性を生かした画面構成、素晴らしいSEサウンドにイキを呑む。制作はゲームフリークの田尻智氏。あのクインティをつくった人だ。画面写真から判断するとかなり凝った感じのゲームになりそう!! SFC業界にとって台風の目となりそうな作品だ。



▲見よ!! この美しい画面を!! 山がとってもきれい!!



▲町の人々にあって情報収集するビーンくん。



▲これは町を進むビーンくん。早くプレイしてみたい!!

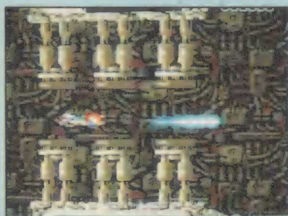
▼まだまだ開発中だけどこの画面でも充分きれいだよネ!!



スーパー・R・TYPE

○アイレム
○発売日未定
○価格未定○ 8M

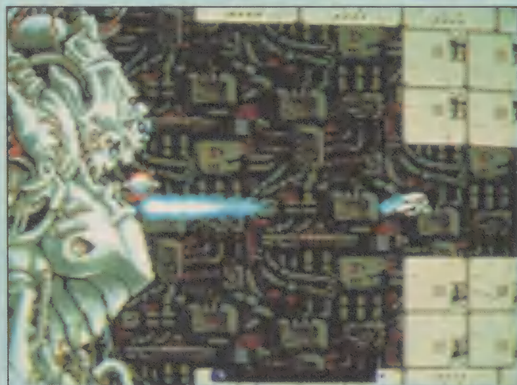
アイレムのSFC 参入第一弾はあのR・TYPE 2 を移植、かと思ったらそうでもないらしい。タイトルからしてスーパーR・TYPEということになって、完全なオリジナルになる!? だとしたらこれは期待せずにはいられないぞ!! 完全オリジナルなR・TYPEが遊べるなんてSFCユーザーにとってはうれしい悲鳴といったところか!? こう御期待!!



▲波動砲は当然のこと拡散波動砲までもが炸裂する!!



▼1面のボスキャラ…の予定。だいぶ変更される予定。



▲画面はもっときれいになるらしい。期待しよう。

▼この画面を見る限りではR・TYPE 2 だけど、変更がある。



BIG RUN

○ジャレコ
○'91年3月発売
○価格未定　○8M

アーケードで体感ゲームとして人気があった「ビッグ・ラン」が、ジャレコでは第1弾ソフトとしてリリースされる。SFCでは初のラリーゲームとなるわけで、注目しておこう。また、このゲームの見どころのひとつにスポンサーとの契約やサポートカーの配置、ヘリコプターの積載などもあり、キミの頭を悩ますことだろう。さぁ、パリからダカールへ向けて走り出す日はもうすぐだ!!



▶さすが!! といった感じのグラフィックだネ。



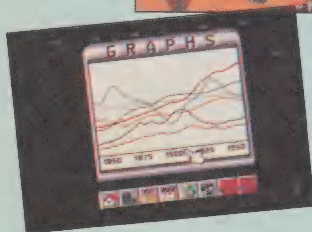
◀ヘリコプターが燃料の補給をしてくれたりもする。

シムシティ

○任天堂
○発売日未定
○価格未定○？M



▶交通の便はいいか!? 商業地域としてはどうか!?



◀このグラフ画面でいろんなことがわかってしまう。

ポピュラスに続けとばかりにシミュレーションの決定版の登場だ。ポピュラスが神を体験できるゲームだとしたら、シムシティは市長さんを体験できるゲームだ。まず市長に選出されたキミはどこに町をつくるかを決める。大都市にするためにはどのような立地条件がいいかよく考えなければならない。その他にも発電所をつくって電気をひいたり市長さんのやることはいっぱいあるぞ!!

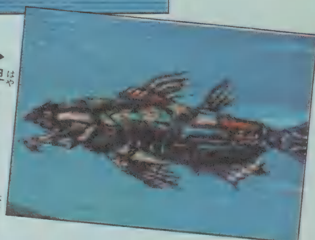
ダライアス2スペシャル(仮)

○タイトー
○発売日未定
○価格未定

アーケードでは3画面で大人気だったダライアス2がSFCで遊べてしまう!! 当然1画面だけど、そのへんは見事にクリアされているという感じ!! 前作のボスキャラがザコになって登場したりと、かなりこだわった作品に仕上がりそう…。まだまだ開発中なので良くわからないけれど、きっとキミたちを満足させてくれる出来になることは間違いない!!



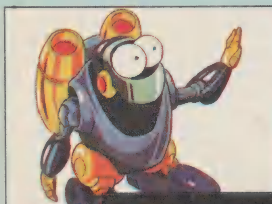
◀これがSFC版の画面だ。これはすごいぞ!!



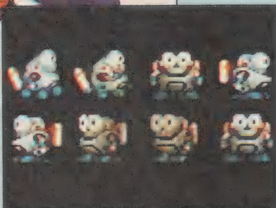
▶早く、もっと別の画面を見てみたいね。

ポッパーズ

○サン電子
○発売日未定
○価格未定○?M



◀このキャラが活躍するらしい。まだ変更があるかも。



▶キャラもいいけど、サン電子は音楽がいいので期待。

サン電子のSFC 第1弾はポッパーズだ。はっきりいってその詳細はまだわからないのだけれど、アクションゲームになることは間違いないだろう。イラストのキャラが派手に動き回るんだとしたら、楽しみだ!! それとサン電子といえば何といっても音楽がイイ!! FCであれだけの音を聞かせてくれただけにSFCのサンプリング音を使ってのサウンドを早く聞いてみたいネ!!

遙かなるオーガスタ

○T&Eソフト
○'91年3月末発売
○9800円(税込)

パソコン版で大好評だった遙かなるオーガスタが本家本元のT&Eソフトから発売されるぞ!! すべての画面を3Dで表示するあたり、すべてがプレイヤーの視点から見る構成になっている。ジャンボ尾崎のホールインワンとの一騎打ちが楽しみだ。T&Eソフトといえば数々の名作を生みだしているメーカーだけに、これからの活躍がひじょうに楽しみ。ハイドライドなんか移植されたりして!?



▶この画面はパソコン版だけど早くプレイしたい。



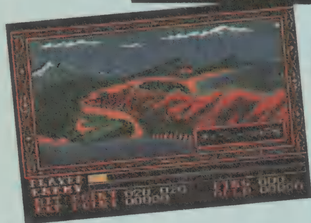
◀いかにもT&Eという表現方法で画面が構成される。

ワンダラース・フロム・イース

○トンキンハウス
○発売日未定
○価格未定



▶パソコン版のタイトル画面。映画のように展開する。



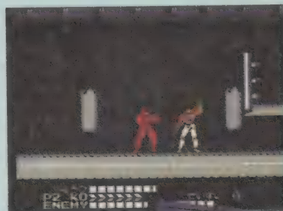
◀マップ画面で素早く移動できるのも特徴のひとつ。

あのワンダラース・フロム・イース、またの名をイースⅢがSFCの超絶機能で再現される。おそらく全機種中（パソコンやファミコンなど）最高の出来になるだろう。この作品の特徴はいたるところでの多重スクロールとGOODなストーリーがウリ。あのグラフィックがSFCで再現されるとなると…考えただけでも胸が高鳴る。ちなみに画面はMSX 2版なのであしからず。

飛龍の拳IV（仮）

○カルチャーブレーン
○発売日未定
○価格未定

カルチャーブレーンの大人気シリーズ飛龍の拳がSFCになることが決定!! ということでまだまだ開発段階なので画面写真は公表できないのが残念。このゲームのSFC化でまず予想されるのが、飛龍たちの変身シーンはまずハデハデになることは間違いなし。ビジュアルシーンはサンプリング機能でしゃべったりして…。これはかなり熱い格闘技ゲームになりそうだ。



◀この派手さがSFCになるとすると…!? すごそう。



▶FCでもかなり力が入っていただけにSFC版ではかなり期待だ。

シェラザード2（仮）

○カルチャーブレーン
○発売日未定
○価格未定



◀かなり前のゲームだけに1作目は手に入らないかも。



▶FC版でもかなり話題を呼んだので覚えてるよネ!!

たて続けにSFCソフトを発表しているカルチャーブレーンの新作第2弾は、あのシェラザードの続篇だ。シェラザードはFC全盛時代の初期に発売されたRPGで、主人公はカシムという少年。恋人のシェラザード姫を奪われてしまった少年が、姫を取り戻すべく冒険の旅をするお話なのだが、いろいろと斬新なアイデアが盛り込まれていた。期待のSFC版では果たして!?

ダンジョンマスター

○ビクター音楽産業
○発売日未定
○価格未定

ビクター音楽産業の第1弾は、現在パソコン版が大ヒットしている話題の3DダンジョンＤ型のRPG「ダンジョンマスター」だ!! 米国のFTL社も開発に参加するということなので、よりオリジナルに近い作品に仕上がりそうだ。ビクターはパソコンからの移植を多く手掛けている実績があるので今後のラインナップが気になるところ…。ちなみにストーリーはパソコン版とは異なる予定だぞ。



▶これはパソコン版の画面。早く画面が見てみたい!!



◀パソコンでもかなり話題を呼んだ秀作だった。

スーパープロフェッショナルベースボール

○ジャレコ
○発売日未定
○価格未定



▶どんなことをやってくるのかジャレコさん。



◀FC版でもかなり斬新だった燃えプロ。SFCは!?

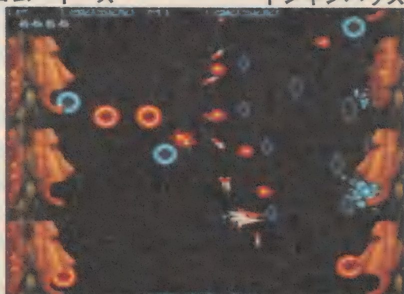
ジャレコの「ビッグ・ラン」に続く第2弾はご存知の野球モノ、スーパープロフェッショナルベースボール。ジャレコの野球といえば燃えプロシリーズが思い出されるが、燃えプロシリーズは作品ごとに奇抜なアイデアが導入されており、SFCオリジナルのかなりすごいアイデアが盛り込まれることだろう。選手の動きやグラフィックもきっとリアルな感じに仕上がることだろう。(画面はFC版)

◆◆新作発売カレンダー◆◆

●う〜んド・レ・ニ・シ・ヨ・ウ・カ・ナ!!

発売	日付	タイトル	メーカー
11月発売	21日	スーパーマリオワールド	任天堂
	21日	F-ZERO	任天堂
12月発売	1日	ボンバザル	ケムコ
	16日	ポピュラス	イマジニア
	16日	アクトレイザー	エニックス
	21日	パイロットウイングス	任天堂
	21日	ファイナルファイト	カプコン
	21日	グラディウスIII	コナミ
'91年1月以降発売	1月	SDザ・グレイトバトル	バンプレスト
	1月	ガデュリン	セタ
	2月	ジャンボ尾崎のホールインワン	HAL研究所
	3月	BIG RUN	ジャレコ
	4月	ウルトラマン	バンダイ
	4月	ジェリー・ビーン	エピックソニー
発売日未定	◆	シェラザード2	カルチャーブレーン
	◆	シムシティ	任天堂
	◆	新・ゼルダの伝説	任天堂
	◆	スーパープロフェッショナルベースボール（仮）	ジャレコ
	◆	スーパーR・TYPE	アイレム
	◆	ダライアス2スペシャル（仮）	タイトー
	◆	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業
	◆	超魔界村	カプコン
	◆	ドラッケン	ケムコ
	◆	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト
	◆	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン
	◆	ポッパーズ（仮）	サン電子
	◆	ワンダラース・フロム・イース	トンキンハウス





読者大プレゼント
PRESENT FOR READERS

さあ、ここいらで読者のみんなが待ちに待ったプレゼントコーナーへ突入しちゃうぜ!! 今回も超豪華な商品がど～っさり！ 気合いを入れて、キミもドシドシ応募してくれい!!

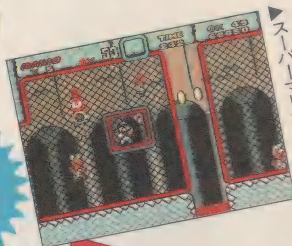


▶スーパーファミコン本体

3名

スーパーファミコン

任天堂・25000円(税込)



▶スーパーマリオワールド

スーパーマリオワールド 5名

任天堂・8000円(税込)



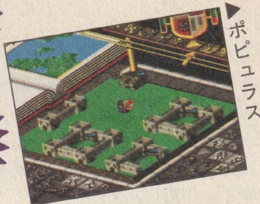
▶F-ZERO

5名 F-ZERO

任天堂・7000円(税込)

ポピュラス 3名

イマジニア・8800円(税込)


▶ポピュラス

& ポピュラス・ビデオ 3名

イマジニア・非売品



▶ファイナルファイト

ファイナルファイト・ポスター 10名

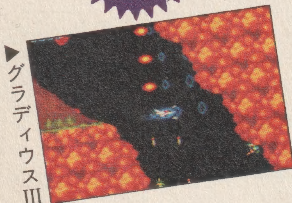
カプコン・非売品



▶ボンバザル

5名 ボンバザル

ケコム・6500円(税込)


▶グラディウスIII

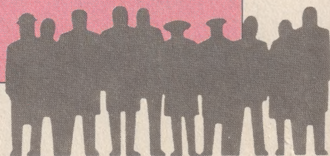
グラディウスIII 5名

コナミ・7800円(税込)

応募のきまり

▶官製ハガキを使用し、カバーにある応募券をはってください。
▶今後のき誌面を充実させるため、次のアンケートにご協力ください。
①本誌で特におもしろかった企画をひとつあげてください。
②発売予定のゲームソフトの中で一番欲しいものをあげてください。
▶郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を書いてください。
▶締め切りは2月末日とさせていただきます。
▶当選された方の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

●あて先
〒164 東京都中野区本町3－32－15
勁文社 編集部内「スーファミ」係



構成／ワークハウス
編集／鈴木　剛、折茂賢司、脇野佳昭、久末律子、
中島泰司、尾関友詩、岩本政雄、水野康子、
杉本憲昭、黒沢麻佐子
まんが／愛沢ひろし
カット／杉本憲昭、久末律子、尾関友詩
本文デザイン／高野あかね
カバーデザイン／原田力男（U・Dinc.）
担当編集／池山一二
SPECIAL　THANKS　TO／田中道郎、望月美津穂

ケイブンシャの大百科別冊

緊急レポート
スーパーファミコン

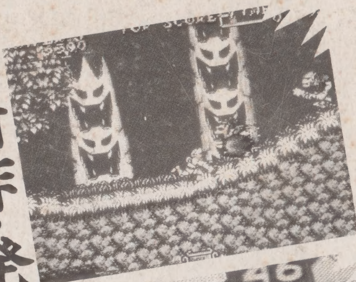
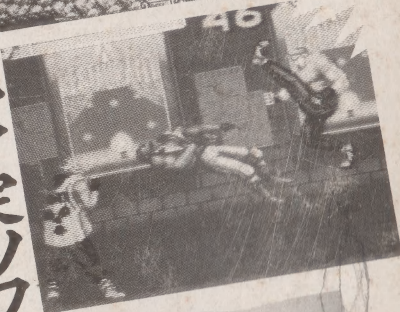
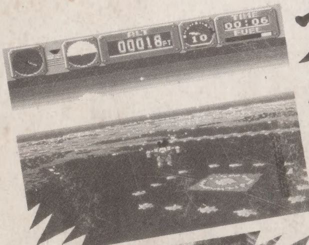
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

発　行　人　加納　将光
編　集　人　酒井　征勇
発　行　所　株式会社　勁文社
〒164　東京都中野区本町3丁目32番15号
☎372-3281（編集）・372-3291（営業）振替　東京9-13311番
写植・版下　株式会社　アクター
印　刷　所　大日本印刷株式会社
製　本　所　明興製本工業株式会社

落丁、乱丁本は当社にておとりかえいたします。
発行日・定価は、カバーに表示してあります。

緊急レポート
スーパーファミコン
ⒸNINTENDO

話題の新作・発売予定ソフトをぜ〜んぶ公開しちゃうぜ!!




- スーパーファミコンハード徹底研究
- まんが「新・ゼルダの伝説」はこうなる!?
- 年内発売ソフトを斬る
- 新作エクスプレス
- 読者"大"プレゼント

ケイブンシャ

雑誌コード63550-53

緊急レポート スーパーファミコン (オールカラー) ケイブンシャ